

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *IMPROVE*
BERBANTU MEDIA PERMAINAN MATEMATIKA MAJU
MUNDUR
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIS KELAS II
MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

**HERA NOVIOLITA
NPM : 1311100212**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Hi. AHMAD FATONI, M.Pd.I
Pembimbing II : HASAN SASTRA NEGARA, M.Pd.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H/ 2017 M**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *IMPROVE*
BERBANTU MEDIA PERMAINAN MATEMATIKA MAJU
MUNDUR
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIS KELAS II
MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

**HERA NOVIOLITA
NPM : 1311100212**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : H. AHMAD FATONI, M.Pd.I
Pembimbing II : HASAN SASTRA NEGARA, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1438 H/ 2017 M**

ABSTRAK

PENGARUH METODE IMPROVE BERBANTU MEDIA PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS KELAS II MIN 6 BANDAR LAMPUNG

OLEH
HERA NOVIOLITA

Penelitian ini di latar belakang oleh kenyataan di lapangan yang menunjukan bahwa dalam proses pembelajaran ditemukan beberapa permasalahan. Peserta didik kurang memahami pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika, karena pembelajaran masih terpusat pada guru dan peserta didik kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Kondisi demikian kurangnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan matematis. Rumusan masalah yang dikemukakan adalah apakah metode pembelajaran Improve berbantu media permainan matematika maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik kelas II MIN 6 Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian *Kualitatif Quasi Eksperimen*. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, kelas II B sebagai kelas Eksperimen dan kelas II C sebagai kelas Kontrol. Alat pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi.

Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,253$ dan $t_{(0,025;58)} = 1,645$ sehingga $t_{hitung} > t_{(0,025;58)}$ maka H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa Metode *IMPROVE* berbantu media permainan maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Improve, Media Permainan Matematika Maju Mundur Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE IMPROVE BERBANTU MEDIA
PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS KELAS II MIN 6 BANDAR LAMPUNG.**

Nama Mahasiswa : Hera Noviolita

NPM : 1311100212

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI :

Untuk di munaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


H. Ahmad Fatoni, M. Pd
NIP. 19820102 200604 1 1007

Pembimbing II


Hasan Sastra Negara, M. Pd
NIP.

**Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI**


Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 19770920 200604 2 011



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE IMPROVE BERBANTU MEDIA PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS KELAS II MIN 6 BANDAR LAMPUNG, disusun oleh** Hera Noviolita, NPM : 1311100212, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada hari/ tanggal : Jum'at/ 22 September 2017.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

Sekretaris : Muhammad Afandi, M.Pd.I

Penguji Utama : Saiful Bahri, M.Pd.I

Penguji Kedua : Hi. Ahmad Fatoni, M.Pd.I

Pembimbing : Hasan Sastra Negara, M.Pd

(.....
(.....
(.....
(.....
(.....

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Dr. H. Chairul Anwar M. Pd
NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا – إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: *“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”* (Qs. Alam Nasyrah: 5-6)



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur saya mengucapkan alhamdulillah rabbil'alamin kepada Allah SWT, Karena berkat-Nya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Sebagai ungkapan trimkasih yang mendalam ku persembahkan karya tulis ini kepada orang yang sangat berjasa dalam penyelesaian skripsi ini :

1. Kedua orang tuaku tercinta: Ayahanda Rudi Rahamadi dan Ibunda Sumyani yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta selalu memberiku dorongan, semangat, do'a, nasehat, cinta dan kasih sayang yang tulus untuk keberhasilanku. Engkaulah figure istimewa dalam hidup ku
2. Kakakku Helen Novita Sari dan adik-adikku Haldi Rivaldi dan Herdi Rahmadi yang kusayangi yang senantiasa memberikan motivasi demi tercapai cita-citaku, semoga Allah berkenan mempersatukan kita sekeluarga kelak di akhirat.
3. Almamater UIN Raden Intan Bandar Lampung

RIWAYAT HIDUP

Hera Noviolita, dilahirkan pada tanggal 24 November 1995 di Pasar Tengah, Krui, Kecamatan Pesisir Tengah, Kabupaten Pesisir Barat. Anak ke dua dari empat saudara dari pasangan Bapak Rudi Rahmadi dan Ibu Sumyani.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah Taman Kanak-kanak (TK) Al-quran kecamatan Pesisir Tengah pada tahun 1999 dan selesai pada tahun 2000. Sekolah Dasar (SD) Negeri 04 Pesisir Tengah Kabupaten Pesisir Barat, pada tahun 2000 sampai dengan 2007. Pada tahun 2007 sampai dengan 2010, penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Pesisir Tengah Kabupaten Pesisir Barat. Setelah itu menulis juga melanjutkan kejenjang selanjutnya, yaitu ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 01 Pesisir Tengah Kabupaten Pesisir Barat, dari tahun 2010 sampai dengan 2013.

Pada tahun 2013 penulis mendaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, pada bulan Juli 2016 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Pujo Basuki Kecamatan Trimurejo Kabupaten Lampung Tengah. Pada bulan Oktober 2016 penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 6 Bandar Lampung.

Selama menjadi mahasiswi, penulis aktif mengikuti kegiatan mahasiswa yaitu UKM Pramuka UIN Raden Intan Lampung Pada tahun 2013 dan menjadi anak bidang seni dan kebudayaan pada masa bakti 2014. Berkat UKM Pramuka UIN Raden Inatan Lampung penulis mendapatkan pengalaman mengajar Pramuka di Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Tanjung Gading dan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 17 Bandar Lampung pada tahun 2013 sampai dengan sekarang.

Selama mengabdikan di Racana, penulis mengikuti perkemahan Kartika di UIN Raden Fatah Palembang ke XX pada tahun 2015. Penulis juga aktif di organisasi luar yaitu organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) pada tahun 2013 dan penulis juga pernah menjabat sebagai ketua keperempuanan (KOPRI) dalam ranah Rayon Tarbiyah pada tahun 2015, dan aktif dalam seni Tari Teluk Setabas di Kabupaten Pesisir Barat dan penulis mendapatkan pengalaman mengajar nari di Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Pelita Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Juni 2017
Yang Membuat,

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Subhanallah, Walhamdulillah, Wala ilahailallah, Allahuakbar.

Alhamdulillah Segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Bunda Syofnidah Ifriani, M.Pd selaku ketua jurusan, dan Bunda Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

3. Bapak H. Ahmad Fatoni, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd.selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeti (UIN)Raden Intan Lampung.
5. Bapak Khoiri, S.Pd selaku kepala sekolah MI Negeri 6 Bandar Lampung, dan Ibu Ayumas, S.Pd selaku guru Kelas II B, dan Harani Vitriani, S.Pd. selaku guru kelas II C di MIN 6 Bandar Lampung serta seluruh staf, karyawan dan seluruh peserta didik yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penelitian skripsi ini.
6. Sahabat Terbaikku Abdurrohman yang selalu memberikan semangat dan doa untuk kelancaran proses penulisan skripsi ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) (khususnya PGMI kelas F angkatan 2013) Pipit, Uswah, Arka, Cintya, Muhafidin, Mazwan. Terimakasih telah memberi semangat untukku.
8. Sahabat satu atap (Lisa, Pipit, Puput, Atifah, Asa) terimakasih atas kekeluargaan dan canda tawa kalian selama ini. Semoga kesuksesan menyertai kita semua.
9. Anggota Racana Raden Imba Kesuma Ratu-Putri Sinar Alam angkatan 2013 (GojiGo) : Rohman, Nanang, Heri, Puput, Silva, Bela, Novita, Afriza, Rina, Vero, April, Afandi, Rani, Ajo, Agus, Pipit, Uswah, Mira, Wulan, Artati, Darta, Agis,

Surhan, Rudi, Laila dan seluruh keluarga besar Racana Raden Imba Kesuma Ratu-Putri Sinar Alam.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh peneliti yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Alhamdulillahiladzi bini'matihi tatimushalihat (segala puji bagi Allah yang dengan nikmatnya amal shaleh menjadi sempurna). Semoga segala bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapat anugerah dari Allah SWT. Aamiin Ya Robbal'Alamin. Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangatlah penulis harapkan untuk perbaikan dimasa mendatang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Juni 2017
Penulis

Hera Noviolita
NPM. 1311100212

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan kegunaan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Tinjauan Pustaka.....	10
1. Metode Pembelajaran IMPROVE.....	10
a. Pengertian Metode IMPROVE	10
b. Langkah-langkah metode pembelajaran IMPROVE	11
c. Kelebihan dan kekurangan metode IMPROVE	13
d. Langkah-langkah metode pembelajaran IMPROVE dengan berbantu media permainan matematika maju mundur	13
2. Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian media pembelajaran	14
b. Manfaat kegunaan media	15
c. Klasifikasi Media	16
3. Permainan Matematika Maju Mundur	18
4. Kemampuan Pemecahan Masalah.....	23
5. Metode Konvensional	29
a. Pengertian model pembelajaran INKUIRI.....	29

b.	Ciri-ciri model pembelajaran INKUIRI	30
c.	Prinsip-prinsip model pembelajaran INKUIRI	31
d.	Langkah-langkah pelaksanaan model INKUIRI	33
e.	Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran INKUIRI ..	34
B.	Penelitian yang Relevan	36
C.	Kerangka Berfikir	37
D.	Hipotesisi	39

BAB III METODE PENELITIAN 40

A.	Metode Penelitian	40
B.	Jenis Penelitian	40
C.	Tempat, Subyek dan Waktu Penelitian	41
D.	Variabel Peneliti	41
1.	Variabel Bebas	42
2.	Variabel Terikat	42
E.	Populasi,Sampel dan Teknik Sampling	42
1.	Populasi	42
2.	Sampel	43
3.	Teknik Sampling	44
F.	Teknik Pengumpulan Data	45
1.	Tes	45
2.	Dokumentasi	46
G.	Instrumen Penelitian	46
H.	Uji Coba Instrumen	48
1.	Validitas	48
2.	Uji Reliabilitas	49
3.	Tingkat Kesukaran	50
I.	Teknik Analisis Data	52
1.	Uji Prasyarat	52
a.	Uji Normalitas	52
b.	Uji Homogenitas	53
G.	Uji Hipotesis	54

BAB IV ANALISIS DATA..... 55

A.	Analisis Hasil Uji Instrumen	55
1.	Uji Validitas	55
2.	Uji Tingkat Kesukaran	57
3.	Uji Reliabilitas	58
B.	Hasil Uji Prasyarat	59
1.	Uji Normalitasi	59
2.	Uji Homogenitas	60

C.	Pengujian Hipotesis.....	61
D.	Pembahasan Analisis data.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64
A.	Kesimpulan	64
B.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Tugas Harian Peserta didik kelas II MIN 6 BDL.....	5
Tabel 1.2 Nilai Rekapitulasi Tugas Harian Peserta didik kelas II MIN 6 BDL.....	5
Tabel 2.1 Indikator Pemecahan Masalah	29
Tabel 3.1 Jumlah peserta didik kelas II MIN 6 BDL.....	43
Tabel 3.2 Pedoman Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	47
Tabel 3.3 Interaksi Tingkat Kesukaran Butir Tes	51
Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrumen	56
Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Uji Tingkat Kesukaran	57
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil uji normalitas populasi	60
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil uji Homogenitas	60
Tabel 4.5 Uji T	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Validitas	71
Lampiran 2 Tingkat Kesukaran.....	72
Lampiran 3 Uji Reliabilitas.....	73
Lampiran 4 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas	74
Lampiran 5 Nilai Posttes Kelas Eksperimen.....	75
Lampiran 6 Nilai Posttes Kelas Kontrol	76
Lampiran 7 Uji T	77
Lampiran 8 Rpp dan silabus	78
Lampiran 9 Lembar Kerja siswa	79
Lampiran 10 Surat Pernyataan dan data Instrumen Validitas soal	80
Lampiran 11 Dokumentasi	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.¹ Berdasarkan undang-undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”²

Berdasarkan pendapat di atas maka, pendidikan mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Seseorang yang berpendidikan mendapatkan derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan.

¹Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2013), h. 1-2

² Sisdiknas, *undang-undang RI no.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS* (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 3

Sejalan dengan itu, Allah SWT pun mengistimewakan bagi orang-orang yang memiliki ilmu sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-Mujadalah Surat ke-58 ayat 11, Sebagai Berikut :

يَتَأْتِيهِمُ الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Wahai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu, berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapanglah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan”. (Qs.Al-Mujadalah : 11)

Dari ayat tersebut jelas bahwa dari segi kedudukan atau derajat yang diperoleh bagi orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan akan lebih tinggi dibandingkan orang-orang yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Firman Allah SWT seperti yang terdapat pada QS. Mujadalah: 11 diperkuat dengan hadits yang diriwayatkan Ibnu Majah :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya: *“Mencari ilmu itu wajib bagi orang islam laki-laki dan perempuan”.(H.R Ibnu Majah) ”.*

Menurut Hadist yang dimaksud di atas ialah merupakan ilmu bermanfaat bagi dirinya dan bagi orang lain dan tidak merugikan orang lain, salah satu ilmu tersebut ialah ilmu mengenai matematika. Matematika merupakan salah satu mata

pelajaran yang ada disekolah yang juga memiliki peran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, matematika dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari misalnya berhitung. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan pemecahan masalah yang cukup sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik telah paham terhadap pemahaman konsep matematika.

Pemecahan masalah lebih mengutamakan proses dan strategi yang dilakukan dalam penyelesaian masalah dari pada sekedar hasilnya. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematis oleh peserta didik menurut Branca adalah :

1. Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan tujuan umum dalam pembelajaran matematika.
2. Penyelesaian masalah yang meliputi metode, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika.
3. Penyelesaian masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.³

Pada kenyataannya bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika terutama soal pemecahan masalah atau sering disebut soal cerita, karena peserta didik kurang menguasai langkah-langkah dalam pemecahan masalah. Selain itu kurangnya kemampuan pemecahan masalah juga disebabkan karena kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika itu sulit dipahami dan membosankan.

³Devi Eganita Tarigan, “Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan langkah-langkah teori polya pada materi system persamaan liner dua variabel”. (Bandar Lampung, Skripsi IAIN Raden Intan Lampung, 2011), h. 5

Sebelum mengadakan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan penelitian awal pada hari Kamis tanggal 08 September 2016, yang bertujuan untuk mengetahui gejala-gejala awal yang dihadapi objek penulis. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi matematika Kelas II MIN 6 Bandar Lampung, yaitu Ibu Ayumas S.Pd.I menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika terutama soal pemecahan masalah atau sering disebut soal cerita. Hal ini disebabkan karena kurangnya latihan mengerjakan soal bentuk pemecahan masalah sehingga peserta didik kurang menguasai hanya menulis hasil akhirnya saja tanpa menuliskan langkah-langkah dalam pemecahan masalah.⁴

Kesulitan yang dialami peserta didik juga disebabkan karena peserta didik kurang aktif, dan peserta didik tidak berani menanyakan kesulitannya dalam memahami materi maupun dalam menyelesaikan soal pecahan masalah yang diberikan guru. Sedangkan guru sudah menggunakan model pembelajaran *Inquiri* yaitu merupakan pembelajaran dengan seni merekayasa situasi-situasi yang sedemikian rupa sehingga peserta didik bisa berperan sebagai ilmuwan. Tetapi pada kenyataannya peserta didik hanya memperhatikan, mendengarkan, tanpa banyak mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis tentang apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung sebagai peserta didik cenderung diam memperhatikan dan sebagian lagi justru asik dengan pekerjaannya

⁴ Ayumas, *Wawancara*, (Bandar Lampung: MIN 6 Bandar lampung, Guru Matapelajaran Matematika Kelas II B, 2016)08 September 2016: 08.00 Wib

masing-masing sehingga mengakibatkan nilai matematika kelas II MIN 6 Bandar

Lampung masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Nilai Tugas Harian Peserta Didik Kelas II
MIN 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017⁵

NO	Nilai	Kelas				Jumlah peserta didik
		II A	II B	II C	II D	
1	80	3	0	5	7	15
2	75	2	1	1	2	6
3	70	1	3	0	0	4
4	68	1	0	0	4	5
5	65	2	6	2	2	12
6	62	2	3	1	0	6
7	60	3	4	4	5	16
8	58	7	3	7	3	20
9	50	1	4	2	5	12
10	52	6	4	4	0	14
11	40	2	2	4	2	10
		30	30	30	30	120

Sumber: Dokumentasi nilai materi Operasi Bilangan campuran mata pelajaran Matematika kelas II MIN 6 Bandar Lampung.

Tabel 1.2
Nilai Rekapitulasi Tugas Harian Peserta Didik Kelas II
MIN 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017⁶

NO	Kelas	KKM	Nilai Peserta Didik (x)		Jumlah
			$X < 70$	$X \geq 70$	
1	II A	70	15	5	30
2	II B	70	29	1	30
3	II C	70	24	6	30
4	II D	70	21	9	30
Jumlah			99	21	120

Sumber: Dokumentasi Rekapitulasi nilai nilai materi Operasi Bilangan campuran mata pelajaran Matematika kelas II MIN 6 Bandar Lampung

⁵ Data Dokumentasi nilai Tugas harian kelas II MIN 6 Bandarlampung

⁶ Data Dokumentasi nilai Tugas harian kelas II MIN 6 Bandarlampung

Berdasarkan tabel tersebut, peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) di MIN 6 Bandar Lampung, dengan Skor ≥ 70 sebanyak 99 peserta didik dari 120 peserta didik yang dapat menerima dan menyerap materi. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang selama ini terjadi belum mencapai hasil yang memuaskan karena lebih dari sebagian peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Karena peserta didik merasa malas dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika. Selain itu, jika guru memberikan tugas, peserta didik malas mengerjakannya, peserta didik akan mengerjakan tugas bila guru menginginkan tugas di kumpulkan atau giat belajar bila diadakan ulangan.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pelajaran matematika perlu di perbaiki guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan suatu inovasi dalam mengelola pembelajaran matematika. Inovasi tersebut misalnya menggunakan berbagai pendekatan, metode, model ataupun media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Salah satu metode yang dapat mendukung peserta didik untuk memiliki peluang lebih besar dalam mendominasi pembelajaran serta dapat menstimulus kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik adalah metode IMPROVE.

Metode ini dicetus oleh Mevarech dan kramarski, ilmuwan dari Israel. Berdasarkan penjelasan tersebut maka akan terlibat langkah-langkah

pembelajaran IMPROVE adalah guru mengantarkan konsep baru dengan menggunakan tipe pertanyaan, peserta didik berlatih mengajukan dan menjawab pertanyaan metakognitifnya dalam menyelesaikan masalah matematis dan guru mengadakan sesi umpan balik, perbaikan, pengayaan. Dalam penjelasan tersebut diungkapkan bahwa guru mengantarkan konsep baru dengan sejumlah pertanyaan yang membuat peserta didik terlibat aktif dalam menemukan konsep dasar serta mampu membangun pengetahuan dari pengetahuan sebelumnya.⁷

Selain menggunakan metode IMPROVE peneliti juga menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan berbagai materi yang akan diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan materi matematika yang akan diajarkan adalah media maju mundur. Permainan matematika maju mundur adalah permainan yang mengadaptasi permainan ular tangga dengan diisi konsep matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan peneliti mengenai “Pengaruh Metode Pembelajaran Improve Berbantu Media Permainan Matematika Maju Mundur Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas II MIN 6 Bandar Lampung.”

⁷Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatic* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 254-256

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang muncul berbagai masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan
2. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah masih kurang
3. Sebagian besar siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar matapelajaran Matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar penulis lebih terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah yaitu: Metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan matematika maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis tentang materi operasi bilangan campuran pada peserta didik Kelas II MIN 6 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan matematika maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik kelas II MIN 6 Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui metode IMPROVE berbantu media permainan matematika maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik kelas II MIN 6 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya dibidang matematika
- b. Sebagai motivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Sebagai motivasi dalam meningkatkan pembelajaran matematika
- b. Sebagai acuan, wacana, dan bekal untuk masa depan.

3. Bagi Sekolah/Madrasah

Sebagai bahan pemikiran kepada lembaga pendidikan khususnya di MIN 6 Bandar Lampung dalam meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dibidang matematika.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Metode Pembelajaran *IMPROVE*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *IMPROVE*

Menurut Miftahul Huda, *IMPROVE* merupakan mengantarkan konsep baru, pertanyaan metakognitif, latihan, mengulang kembali sehingga mengurangi kesulitan peserta didik, penguasaan materi, melakukan verifikasi dan pengayaan. Metode *IMPROVE* adalah salah satu metode yang dikembangkan oleh Kramasaki dan mevarech dari model pembelajaran *cooperative learning* pada tahun 1997. Kramasaki dan mavetech adalah tokoh pendidikan dari Universitas Barllan Israel. Metode ini memiliki tiga komponen independen, yaitu aktivitas metakognitif, interaksi dengan teman sebaya, dan kegiatan sistematis dari umpan balik, perbaikan, pengayaan.¹

Maka dapat disimpulkan bahwa metode Pembelajaran *IMPROVE* merupakan yang artinya mengantarkan konsep baru, pertanyaan metakognitif, latihan, mengulang kembali sehingga mengurangi kesulitan peserta didik, penguasaan materi, melakukan verifikasi dan pengayaan.

¹Miftahul Huda, *model-model pengajaran dan pembelajaran :isu-isu metodis dan paradigmatis*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014) cet. V, h. 254-255

b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran IMPROVE

Berdasarkan pendapat Miftahul Huda metode *IMPROVE* sebagai berikut:²

1) *Introducing New Concepts* (Memperkenalkan Konsep Baru)

Pengenal konsep baru berorientasi pada pengetahuan awal peserta didik. Dalam mengenal konsep baru, peserta didik difasilitasi dengan contoh masalah dengan memberi pertanyaan metakognisi dalam kelompok heterogen. Selama proses belajar, jika peserta didik mengalami kesulitan dalam menjelaskan pertanyaan metakognisi di contoh masalah, guru harus dapat mengarahkan agar peserta didik memahami pertanyaan metakognisi.

2) *Metacognitive Questioning, Practicing* (Latihan yang disertai dengan pertanyaan metakognisi)

Pada tahap ini peserta didik menyelesaikan contoh masalah yang telah diberikan dengan bantuan pertanyaan metakognisi. Dari contoh soal yang dibahas, peserta didik dipancing agar dapat mengeluarkan pertanyaan-pertanyaan metakognitif yang apabila tidak dapat dijawab oleh peserta didik lainnya, maka guru harus dapat menjelaskan dan memberikan pemahaman agar peserta didik dapat berfikir secara metakognitif.

² *Op.Cit*, h. 256-257

- 3) *Review and reducing difficulties, Obtaining mastery* (Meninjau ulang, mengurangi kesulitan dan memperoleh pengetahuan)

Pada tahap ini dilakukan tinjau ulang terhadap jawaban peserta didik serta mengalami kekuatan dan kelemahan kinerja peserta didik dalam kerja sama kelompok. Pada tahap ini pula seharusnya sudah dapat terlihat apakah peserta didik telah menguasai materi secara menyeluruh atau belum.

- 4) *Verification* (Verifikasi)

Verifikasi dilakukan untuk mengidentifikasi peserta didik yang dikategorikan sudah mencapai kriteria dan yang belum mencapai kriteria keahlian. Hasil yang dipakai sebagai bahan orientasi pemberian pengayaan dan kegiatan perbaikan tahap berikutnya.

- 5) *Enrichment* (Pengayaan)

Tahap pengayaan mencakup dua jenis kegiatan, yaitu kegiatan perbaikan dan pengayaan. Kegiatan perbaikan diberikan kepada peserta didik yang teridentifikasi belum mencapai kriteria keahlian, sedangkan kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah mencapai kriteria keahlian.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode *IMPROVE*

1) Kelebihan Metode *IMPROVE*

- a) Dalam proses pembelajaran peserta didik berperan aktif sehingga tidak hanya berpusat pada guru (*Teacher Oriented*)
- b) Peserta didik lebih berminat diajak dalam proses berfikir
- c) Pembelajaran tidak monoton
- d) Peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran
- e) Melatih kerjasama dan sosialisasi

2) Kelemahan Metode *IMPROVE*

- a) Dalam proses pembelajaran lebih memakan waktu yang lama
- b) Sebagai peserta didik cenderung mengandalkan teman.³

d. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *IMPROVE* Dengan Menggunakan Berbantu Media Permainan Matematika Maju Mundur

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Miftahul Huda, maka tahap metode pembelajaran *IMPROVE* dengan berbantu media permainan maju mundur adalah sebagai berikut: ⁴

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok
- 2) Guru mengantarkan konsep-konsep baru dengan menggunakan pertanyaan metakognisi

³Siti Sukaesih, *Efektivitas Metode Pembelajaran Improve Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik kelas XI IPA SMAN 4 Bandar Lampung*. (Bandar Lampung: UNILA, Skripsi, 2012) h. 19.

⁴*Ibid.*

- 3) Peserta didik berlatih menyelesaikan soal yang ada dalam permainan matematika maju mundur dengan bantuan pertanyaan metakognisi secara berkelompok
- 4) Guru membahas kesulitan-kesulitan peserta didik dengan mengadakan diskusi kelas, setelah itu guru memberikan solusi guna menjawab kesulitan-kesulitan peserta didik.
- 5) Guru meninjau ulang hasil jawaban peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik sudah menguasai materi atau belum. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan tes kepada peserta didik
- 6) Dari hasil tes tersebut guru mengidentifikasi peserta didik yang di kategorikan sudah menguasai materi dan peserta didik yang belum menguasai materi. Hal ini dijadikan hasil umpan balik yang dipakai sebagai bahan pertimbangan pemberian pengayaan dan perbaikan tahap berikutnya.
- 7) Guru memberikan perbaikan untuk peserta didik yang belum menguasai materi, dan pengayaan untuk peserta didik yang sudah menguasai materi.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfilah berarti perantara atau pengantar. Jadi media

adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”⁵

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai perantara atau alat komunikasi antara seorang guru dengan peserta didik dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

b. Manfaat Penggunaan Media

Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan di ciptakan guru. Menurut Hamalik “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.⁶

Menurut Kemp dan Dayton, suatu media dapat mempengaruhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014) cet 17, h.1-

⁶*Ibid*, h.19

pendengar yang besar jumlahnya, 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi instruksi.⁷

Dari uraian beberapa pendapat tersebut maka dapat di simpulkan bahwa manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pengajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan interaksi dengan guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka. Misalnya melakukan permainan yang berhubungan dengan pelajaran.

c. Klasifikasi Media

Menurut Seels dan Glasgow mengelompokkan berbagai jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi kedalam dua kategori luas yaitu: pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

⁷ *Ibid* h. 23

1. Pilihan Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan: *Slides, Filmstrips*, Proyek *Opaque* (Tak-tembus pandang), Proyek *Overhead*
- b) Visual yang tidak diproyeksikan: Gambar, Poster, Foto, *Charts*, Grafik, Diagram, Pameran, Papan Info, Papan Bulu.
- c) Audio: Rekaman Piringan, Pita-kaset, *Reel*, *Cartridge*
- d) Penyajian Multimedia: Slide plus suara (tape), *multi-image*.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, Televisi, Video
- f) Cetak: Buku Teks, Modul, Teks Terprogram, *Workbook*, Majalah Ilmiah, Berkala, Lembar Lepas (*Hand-Out*).
- g) Permainan: Teka-Teki, Simulasi, Permainan Papan
- h) Realia: Model, *Specimen* (Contoh), Manipulatif (Peta, Boneka)

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi: *Teleconference*, Kuliah Jarak Jauh
- b) Media Berbasis *Mikroprosesor*, *Computer-Assisted Instruction*, Permainan Komputer, Sistem Tutor Intelejen, Interaktif.⁸

Berdasarkan klasifikasi beberapa jenis media yang telah di kemukakan di atas, maka penulis lebih memilih menggunakan jenis media papan. Media permainan papan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

⁸*Ibid*, h. 35-36

permainan matematika maju mundur untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

3. Permainan Matematika Maju Mundur

Permainan matematika maju mundur adalah permainan yang mengadaptasi permainan ular tangga dengan diisi konsep matematika, serta aturan dan cara bermainnya yang telah dimodifikasi, yang seharusnya berjalan naik turun tetapi diganti dengan maju mundur dan terdapat soal yang harus diselesaikan dikotak tertentu.

Karya ini ditemukan oleh Raihany Hidayati Az Zahra, peserta didik kelas V SDIT Salsabila, Bekasi. Dialami pengalaman teman-temannya yang kesulitan mempelajari matematika, ia menciptakan sebuah permainan dengan mengadaptasi permainan ular tangga dengan diisi konsep matematika, yakni pengurangan, penjumlahan, pembagian serta perkalian.

“Idenya karena banyak teman yang belum mengerti menghitung campuran, saya gunakan ular tangga tapi konsepnya berbeda” kata Hany. Dalam karyanya, permainan yang di buat April 2011 ini seperti ular tangga, namun diganti dengan konsep berjalan maju mundur, bukan naik turun, media dua buah dadu yang diwarnai merah dan biru. Warna biru menunjukan bilangan bulat positif yang berarti langkah maju, sedangkan warna merah

merupakan bilangan bulat negatif, yang berarti langkah mundur.⁹ Berkas penemuannya, Raihany menjadi pemenang dalam kontes Junuior Science Awad 2011 yang diselenggarakan PT Kalbe Farma tahun 2016.¹⁰

Permainan ini dijalankan oleh 2 sampai 5 orang. Setiap pemain mengocok dua buah dadu yang berwarna tersebut. Bila mendapatkan 5 biru berarti maju 5 langkah, sebaliknya bila mendapatkan 5 merah, berarti mundur 5 langkah. Demikian permainan ini dijalankan sampai mencapai finish yang terletak di ujung papan yang berjumlah 100 kotak, seperti ular tangga.

Selain konsep maju mundur, dalam permainan ini juga ada konsep tabungan dan utang dengan penerapan bilangan bulat. Ditengah-tengah papan, terdapat kota Gold, yang berarti pemain yang berhenti pada kota ini mendapatkan bonus 10 biru yang berarti ia mempunyai tabungan sejumlah yang didapat. Tak jauh dari kota Gold, juga terdapat kota Poor, yang berarti ia mendapat hukuman berupa utang, yang nantinya dapat di kembalikan bila ia mendapatkan warna biru. “Dengan konsep tabungan dan utang anak bisa belajar perhitungan secara tidak langsung, ujar Intan Rahmati, guru pendamping Hany. Cara memainkan permainan matematika maju mundur adalah mula-mula siapkan beberapa peralatan permainan berikut:

⁹Lima Penemuan Unik Penulis Cilik Indonesia (On-line) Tersedia di: <http://m.bola.viva.co.id/news/read/246316-lima-penemuan-unik-penulis-cilik-indonesia> (akses 12 desember 2016)

¹⁰ Raihany, “siswi sekolah dasar yang membuat matematika jadi menyenangkan” (ot-line) tersedia di : <https://uniqpost.com/46103/raihany-siswi-sekolah-dasar-yang-membuat-matematika-jadi-menyenangkan/> (akses 11 januari 2017)

- a. Papan/gambar angka 1-100 (boleh dimodifikasi asal tidak menghilangkan unsur-unsur penting)
- b. Dua buah dadu yang warna berbeda
- c. wadah kocokan.

Aturan permainan matematika maju mundur sebagai berikut:

- 1) Permainan terdiri dari 2-5 orang (sesuai jumlah siswa)
- 2) Untuk memulai permainan, setiap pemain akan mendapat angka dari hasil kocokan. Pemain yang mendapat angka terbesar maka berhak menjadi yang pertama
- 3) BIRU menunjukkan bilangan positif berarti MAJU dan MERAH menunjukkan bilangan negatif berarti MUNDUR.
- 4) Pemain yang lebih dahulu sampai di GOLD berhak mendapatkan 10 biru dan dapat digunakan kapan saja jika dibutuhkan oleh pemain tersebut untuk dapat maju. Contoh: Jika pemain mendapatkan 6 merah maka dapat di tukar dengan 10 biru sehingga menjadi $(-6)+10= 4$, maka pemain tersebut dapat maju 4 langkah, begitu pula dengan sebaliknya.
- 5) Pemain yang lebih dahulu sampai di Poor maka akan mendapatkan 6 Merah yang berarti pemain tersebut mempunyai hutang mundur 6 langkah dan boleh di tukar kapan saja (dapat langsung mundur saat itu juga atau di akumulasi saat mendapatkan angka biru) Contoh: Jika pemain mendapatkan 5 biru maka hanya mundur 1 langkah karena $(-6)+5 = (-1)$ berarti

mundur 1 langkah. Atau mendapatkan 3 merah jadi $(-6)+(-6)= 12$ berarti maju 12 langkah.

6) DOUBLE artinya angka yang di dapat harus di kalikan 2. Contohnya jika pemain mendapatkan 6 biru maka akan di kalikan 2, $6 \times 2 = 12$ berarti maju 12 langkah dan begitu pula sebaliknya pemain mendapatkan 4 merah maka akan dikalikan 2 jadi $(-4) \times 2 = (-8)$ maka mundur 8.

7) TRIPLE artinya angka yang didapat harus di kalikan 3. Contohnya jika pemain mendapatkan 6 biru maka akan di kalikan 3, $6 \times 3 = 18$ berarti maju 18 langkah dan begitu pula sebaliknya pemain mendapatkan 4 merah maka akan dikalikan 3 jadi $(-4) \times 3 = (-12)$ maka mundur 12.

8) Apabila permainan melewati batas Finis maka pemain mengocok kembali dan dihitung mundur.

9) Pemain yang mundur melewati batas START maka mempunyai hutang mundur. Contoh: Jika pemain ada di angka 3 kemudian mendapatkan angka 3 merah maka ia keluar dari START dan mempunyai hutang mundur. Begitu seterusnya sampai berhasil mendapatkan bilangan positif setelah di akumulasi untuk dapat maju.

10) Pemain yang lebih dahulu sampai ke Finish menjadi pemenang.¹¹

¹¹ "Pemainan Matematika Maju mundur: Game pembelajaran matematika karya siswi kelas 5 SD" (on-line), tersedia di <http://paman-guru.blogspot.co.id/2012/01/Pemainan-Matematika-Maju-mundur-game.html> (akses 11 januari 2017)

Berdasarkan aturan permainan tersebut, maka dalam penelitian ini penulis memodifikasi kembali permainan matematika maju mundur menjadi sebagai berikut:

- a. Pemain terdiri dari 5-6 orang perkelompok (Sesuai jumlah siswa dikelas)
- b. Untuk memulai permainan, setiap pemain akan mendapat angka dari hasil kocokan. Pemain yang mendapatkan angka terbesar maka berhak menjadi yang pertama
- c. Terdiri dari 100 kotak.
- d. Setiap kotak berwarna Hitam terdapat soal yang harus di selesaikan untuk melanjutkan ke kotak selanjutnya sesuai angka yang didapat, tapi jika soal tersebut tidak dapat diselesaikan maka harus mundur sebanyak angka yang didapat.
- e. Dalam kotak No. 46 sampai dengan No. 50 merupakan kotak yang berisi soal kelompok.
- f. Kotak yang terdapat kata GOLD adalah kotak bonus yaitu hadiah.
- g. Kotak yang terdapat kata POOR adalah kotak hukuman yaitu terdapat dua soal yang harus diselesaikan oleh pemain, dan jika tidak dapat menyelesaikan baik kedua soalnya atau salah satunya maka pemain tetap berhenti dikotak itu sampai dia menyelesaikan kedua soal tersebut.
- h. DOUBLE artinya angka yang didapatkan harus dikali 2.
- i. TRIPLE artinya angka yang didapatkan harus dikali 3.
- j. Pemain yang lebih dahulu sampai ke Finish menjadi pemenang.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

a. Pengertian Masalah Matematis

Pada dasarnya masalah atau problem adalah situasi yang mengandung kesulitan bagi seseorang dan mendorongnya untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Tidak semua suatu pertanyaan dapat dikatakan sebagai suatu masalah. Menurut Cooney, et al : “...for a question to be a problem, it must present a challenge that can not be resolved by some routine procedure known to the student.”¹² Maknanya adalah suatu pertanyaan akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin yang sudah diketahui peserta didik. Karenanya dapat terjadi dimana suatu masalah bagi seseorang peserta didik akan menjadi pertanyaan bagi peserta didik lainnya karena ia sudah mengetahui prosedur untuk menyelesaikannya.

Pemecahan masalah matematis merupakan bagaimana dari kurikulum matematika yang sangat penting. Dikarenakan siswa akan memperoleh pengalaman dalam menggunakan penegerahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan soaln yang tidak rutin.¹³

¹²Fadjar Shadiq, “Pentingnya Pemecahan Masalah (widyaiswara PPPTK Matematika)” (Online), tersedia di fajarp3g.files.wordpress.com/2007/09/aapemecahan-masalah_ipmpsemarang_pdf. (akses 11 Januari 2017) h.2

¹³ Yusuf Hartono, *Matematika strategi pemecahan masalah*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 3

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa masalah adalah suatu persoalan yang memerlukan penyelesaian dan masalah bersifat relative, sebab suatu soal dapat dikatakan menjadi suatu masalah atau hanya soal latihan biasa adalah sesuai dengan kemampuan setiap individu tersebut dalam menghadapi suatu persoalan yang sedang dihadapinya.

b. Jenis-Jenis Masalah Matematis

Dalam kehidupan sehari-hari sering dihadapi masalah-masalah yang menuntut untuk menyelesaikanya. Secara umum, masalah dalam matematika merupakan soal-soal yang belum diketahui prosedur pemecahannya oleh peserta didik. Permasalahan yang dihadapi dibedakan menjadi masalah yang berhubungan dengan masalah translasi, masalah aplikasi, masalah proses, masalah teka-teki.¹⁴

1. Masalah Translasi

Merupakan masalah yang bisa terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang menyelesaikanya diperlukan translasi (perpindahan) dari bentuk variabel ke dalam bentuk matematika atau model matematika.

2. Masalah Aplikasi

Suatu permasalahan yang sengaja dibuat untuk menguji dan memberikan kesempatan kepada si pemecah masalah untuk menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam keterampilan dan prosedur

¹⁴Mulana, mahrowi Adjie, *Pemecahan Masalah Matematika*, (Bandung: UPI Press, 2007), h.7-9

matematika. Dengan menyelesaikan masalah seperti itu peserta didik dapat menyadari kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

3. Masalah Proses

Masalah semacam ini memberikan kesempatan kepada si pemecah masalah untuk mengasah kemampuannya. Sehingga dalam diri si pemecah masalah terbentuk keterampilan menyelesaikan masalah sehingga dapat membantu si pemecah masalah menjadi terbiasa menyeleksi masalah

4. Masalah Teka-teki

Masalah ini dikemas dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk rekreasi dan kesenangan serta sebagai alat yang bermanfaat untuk mencapai tujuan yang efektif dalam pengajaran matematika. Sehingga dapat diharapkan nantinya si pemecah masalah matematika.¹⁵

Polya mengklasifikasikan masalah menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut ;

1) Soal mencari (*Problem to Find*)

Yaitu mencari, menentukan, atau mendapatkan nilai atau objek tertentu yang tidak diketahui dalam soal dan memahami kondisi atau syarat yang sesuai dengan soal. Objek yang ditanyakan atau dicari (*unknown*), dan data atau informasi yang diberikan merupakan bagian penting atau pokok dari sebuah soal mencari dan harus dipahami serta

¹⁵ *Ibid*, h. 10-11

dikenali dengan baik pada saat awal memecahkan masalah. Jenis inilah yang digunakan pada penelitian ini.

2) Soal pembuktian (*Problem to prove*)

Yaitu prosedur untuk menentukan apakah suatu pertanyaan benar dan tidak. Soal membuktikan dilakukan dengan membuat atau proses pernyataan yang logis dari hipotesis menuju kesimpulan, sedangkan untuk membuktikan bahwa suatu pernyataan tidak benar, cukup diberikan contoh penyangkalan sehingga pernyataan tidak benar.¹⁶

Berdasarkan beberapa pengertian jenis-jenis masalah yang telah diuraikan pada penelitian ini jenis masalah yang digunakan adalah *problem to find*, yaitu soal mencari. Peserta didik akan diberikan soal-soal tentang pemecahan masalah matematis, yang kemudian peserta didik diminta untuk mencari penyelesaian dari soal tersebut.

c. Pengertian Pemecahan Masalah Matematis

Menurut Robert L. Solso, pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menentukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.¹⁷ Dengan demikian ciri dari pertanyaan atau penugasan berbentuk pemecahan masalah adalah: 1). Ada tantangan dalam materi tugas atau soal, 2). Masalah tidak dapat diselesaikan

¹⁶Yusuf Hartono, *Ibid*, h. 4-6

¹⁷Robert L. Solso, Oto H. Maclin dan M. Kimberly Maclin, *Psikologi Kognitif*, (Jakarta : Erlangga, 2007), ed 8 h. 434

dengan menggunakan prosedur dengan prosedur rutin yang sudah diketahui penjawab.¹⁸ Memecahkan masalah menurut Gagne dan Nasution dapat dipandang sebagai suatu proses dimana peserta didik menemukan kombinasi aturan-aturan yang telah dipelajarinya lebih dahulu yang digunakannya untuk memecahkan masalah yang baru yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

Dengan demikian pemecahan masalah adalah proses berfikir untuk menentukan apa yang harus dilakukan ketika peserta didik tidak tahu. pengertian pemecahan masalah matematis menurut Polya adalah mengartikan pemecahan masalah sebagai suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera untuk dicapai.²⁰

Indikator pemecahan masalah yang dikemukakan oleh polya, yaitu:

- 1) Memahami Masalah. Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, peserta didik tidak mungkin mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan benar.
- 2) Merencanakan Penyelesaian. Setelah peserta didik memahami masalah dengan benar selanjutnya mereka harus mampu menyusun rencana penyelesaian masalah.

¹⁸*Ibid*

¹⁹Janulis P. purba, “ Pemecahan masalah dan penggunaan strategi pemecahan masalah h.2” (on-line) di http://file.upi.edu/direktori/FPTK/JUR._PEND_TEKNIK_ELEK_TRO/194710251980021-JANULIS_P_PURBA/Makalah_seminar/artikel_P.J. Purba.Pdf (akses 11 Januari 2017)

²⁰Jainuar M, matematika-teori-belajar-polya, <https://masbied.files.wordpress.com/2011/05/modul-matematika-teori-belajar-polya.Pdf>(online), (akses 11 Januari 2017)

- 3) Menyelesaikan masalah sesuai rencana. Jika rencana penyelesaian suatu masalah telah dibuat baik secara tertulis atau tidak, selanjutnya dilakukan penyelesaian masalah sesuai dengan rencana yang dianggap paling tepat.
- 4) Melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah dikerjakan langkah terakhir menurut polya adalah melakukan pengecekan atas apa yang telah dilakukan mulai dari fase pertama sampai fase penyelesaian ketiga.²¹

Empat tahap pemecahan masalah dari Polya tersebut merupakan suatu kesatuan yang sangat penting untuk dikembangkan. Fase memahami masalah, tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan peserta didik tidak mungkin dapat menyelesaikan masalah tersebut. Para peserta didik harus mampu menyusun rencana atau strategi penyelesaian masalah, dalam fase ini sangat tergantung pada pengalaman peserta didik lebih kreatif dalam menyusun penyelesaian masalah. Langkah terakhir dalam proses penyelesaian masalah polya adalah melakukan pengecekan atas apa yang telah dilakukan dari fase pertama hingga fase ketiga. Tahapan seperti ini maka kesalahan yang tidak perlu terjadi dapat dikoreksi kembali sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban yang benar-benar sesuai dengan masalah yang diberikan.

²¹*Ibid*

Berdasarkan langkah-langkah pemecahan masalah Polya, pada penelitian ini indikator yang ingin diketahui oleh penulis pada saat peserta didik mengerjakan pemecahan masalah matematis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1

Indikator Pemecahan Masalah Matematis

Langkah	Indikator	Sub Indikator
1	Memahami Masalah	1. Peserta didik dapat mengetahui hal-hal yang diketahui dan di tanya dalam soal.
2	Menyusun rencana pemecahan masalah	1. Peserta didik dapat merencanakan pemecahan masalah dan dapat dijadikan pedoman peserta didik dalam menyelesaikan masalah. 2. Peserta didik dapat menghubungkan apa yang di ketahui dan apa yang ditanya dalam soal
3	Menyelesaikan sesuai perencanaan pemecahan masalah	1. Peserta didik dapat dilakukan langkah-langkah secara benar dan tepat sesuai dengan rencana pemecahan masalah
4	Memeriksa kembali hasil pemecahan masalah	1. Peserta didik dapat melakukan pemeriksaan hasil jawaban yang telah diperoleh secara benar dan tepat.

5. Metode Konvensional

a. Metode Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Model Inkuiri merupakan model pembelajaran yang melatih peserta belajar menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi, dan memecahkan masalah, dapat dikatakan bahwa inkuiri merupakan suatu model pembelajaran yang mengacu pada suatu cara untuk

mempertanyakan, mencari pengetahuan atau informasi, atau mempelajari segala sesuatu.²²

Pembelajaran berdasarkan inkuiri merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik.²³ Pembelajaran inkuiri dirancang untuk mengajak peserta didik secara langsung kedalam proses ilmiah kedalam waktu yang relative singkat. Hasil penelitian Schlenker, menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman, peserta didik menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.²⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang menekankan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dimana peserta didik dapat menemukan atau meneliti masalah berdasarkan fakta untuk memperoleh data, sedangkan pendidik hanya sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik dalam belajar.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri, antara lain:

- 1) Model pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta

²² Mohammad Jauhar, *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (contextual teaching and learning)* Cetakan ke-1, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), h. 65

²³ Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual: Konsep Landasan, Dan Implementasi Pada Kurikulum 2013 Cetakan Ke-1*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h. 78

²⁴ *Ibid*, h. 79

didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya pada pembelajaran inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi dari keterangan verbal seorang guru, melainkan juga berperan aktif untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran.

- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*).
- 3) Tujuan dari penggunaan model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.²⁵

c. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri mengacu pada prinsip-prinsip berikut ini:

- 1) Berorientasi pada pengembangan intelektual

Tujuan utama dari pembelajaran inkuiri yaitu pengembangan kemampuan berpikir. Pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.

²⁵ *Ibid*, h. 80

2) Prinsip Interaksi

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara peserta didik maupun interaksi peserta didik bahkan anatara peserta didik dengan lingkunganya. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan pendidik bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur interaksi itu sendiri.

3) Prinsip Bertanya

Peran pendidik yang harus dilakukan dalam menggunakan pembelajaran *inkuiri* dalah pendidik sebagai penanya. Sebab kemampuan peserta didik untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir.

4) Prinsip Belajar untuk Berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning howtothink*) yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

5) Prinsip Keterbukaan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas pendidik adalah menyediakan ruang

untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan dan membuktikan kebenaran yang diajukan.²⁶

d. Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Inkuiri

Beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran inkuiri, sebagai berikut:

1) Orientasi

- a) Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang akan dicapai peserta didik.
- b) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan.
- c) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar.

2) Merumuskan masalah

Langkah ini membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk memecahkan teka-teki itu.

3) Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenaran.

²⁶ I Wayan Sadia, *Model- Model pembelajaran sains Konstruktivistik*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 125-126

4) Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkar informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dari persoalan yang ada peserta didik diajak untuk menemukan data-data yang menunjang pemecahan persoalan-persoalan yang ada.

5) Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.

6) Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya pendidik mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.²⁷

e. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Inkuiri

1) Kelebihan Model Pembelajaran Inkuiri

- a) Menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang.
- b) Memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai

²⁷ Muhammad Jauhar, *Implementasi Paikem Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL, (Contextual Teaching Dan Learning)*, Catatan Ke-1, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), h. 66-68

dengan gaya belajar mereka.

- c) Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan psikologi
- d) Melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya peserta didik yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh peserta didik yang lemah dalam belajar.

2) Kelemahan model pembelajaran inkuiri

- a) Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.
- b) Sulit dalam merencanakan pembelajaran karena kebiasaan peserta didik dalam belajar.
- c) Proses pembelajaran yang panjang sehingga akan terkendala dengan waktu.
- d) Sulit dilaksanakan oleh setiap pendidik.²⁸

²⁸Imas Kurniasih Dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru Cetakan Ke-2* (Jogjakarta: Kata Pena, 2015), h. 113

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian mengenai model pembelajaran *IMPROVE* dan *Inkuiri* yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini yaitu penelitian dari:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jesyich Anjas Purnamadewi disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang memperoleh pembelajaran *IMPROVE* dengan pendekatan *PMRI* lebih efektif daripada yang menggunakan metode *Inkuiri*.²⁹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Rustiani disimpulkan bahwa hasil penelitian pembelajaran metode *IMPROVE* dengan menggunakan media permainan rubik matematika peserta didik mengalami peningkatan.³⁰

C. Kerangka Berfikir

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di MIN 6 Bandar Lampung adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematis yang dikemas dalam bentuk soal yang lebih menekankan pada pemahaman dan penguasaan konsep suatu pokok bahasan tertentu. Penggunaan metode dan media pembelajaran erat kaitanya dengan tahap

²⁹Jesyich Anjas Purnamadewi, *Keefektifitasan pembelajaran metode IMPROVE dengan pendekatan PMRI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI materi segi empat*, Skripsi, program studi pendidikan Matematika, (IAIN Raden Intan Lampung: Bandar Lampung, 2016).

³⁰Fitri Rustiani, *Pengaruh metode Pembelajaran IMPROVE dengan menggunakan permainan Rubik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II SD 2 Bandar Lampung*, Skripsi, Program studi pendidikan matematika (IAIN Raden Intan Lampung: Bandar Lampung, 2016)

berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikogkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Hal ini menandakan bahwa metode dan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Metode dan media yang sesuai akan menciptakan keberhasilan pembelajaran. Salah satu metode dan media pembelajaran yaitu sesuai yaitu metode pembelajaran *IMPROVE* dan media bantu permainan matematika maju mundur dalam penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis

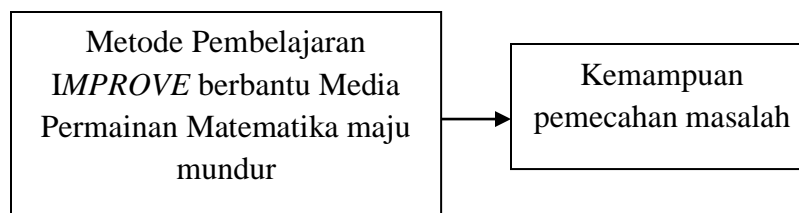
Metode pembelajaran *IMPROVE* adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan aktivitas metakognitif serta latihan yang dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya.

Metode *IMPROVE* ini akan lebih menarik jika disertai dengan penggunaan media yang menarik juga tentunya, karena jika hanya menggunakan media *IMPROVE* saja kemungkinan besar banyak peserta didik yang akan merasa bosan dan jika diberikan tugas kelompok, mereka cenderung mengandalkan temanya untuk mengerjakan semuanya. Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan media permainan matematika maju mundur yang akan membuat peserta didik tertarik untuk belajar matematika dan bekerja sama dalam kelompok.

Media permainan maju mundur ini akan membuat peserta didik merasa penasaran dan tertantang untuk menyelesaikan setiap soal pemecahan masalah matematis yang diberikan guru dalam bentuk tantangan dalam kotak untuk memenangkan permainan ini.

Metode pembelajaran *IMPROVE* dengan menggunakan media permainan matematika maju mundur akan melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematis. Hal ini dikarenakan dalam permainan tersebut terdapat soal pemecahan matematis dalam kotak tertentu yang harus diselesaikan peserta didik dengan menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya, dengan begitu peserta didik akan terbiasa dan terlatih dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematis yang nantinya berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Untuk lebih jelasnya hal tersebut akan digambarkan melalui bagan kerangka berfikir sebagai berikut:

Bagan Kerangka Pemikiran



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut S. Margono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis di anggap mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.³¹ Menurut Sutrisno Hadi, hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau salah, ia akan ditolak jika salah atau palsu dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya.³² Dengan demikian hipotesis penelitian dalam sebagai berikut:

H_0 : (Metode *IMPROVE* berbantu media permainan matematis maju mundur Tidak berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik).

H_1 : (Metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan maju mundur terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik).

³¹ S. Margono, *Metodelogi penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 67

³² Sustino Hadi, *Methodolsogy Research*, (Yogyakarta: Fakultas psikologi UKM, 1984), h. 63

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu dengan langkah-langkah sistematis, metode berarti suatu cara kerja yang sistematis. Metode disini di artikan sebagai suatu cara atau teknis yang dilakukan dalam proses penelitian.¹

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan tingkat kealamiahannya, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian eksperimen, survei dan naturalistik.² Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan/ tindakan/ treatment tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³ Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design*.

¹Mardalis, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), ed 13. h. 24

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 2

³*Ibid*, h.72

Quasi Eksperimen Design yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴ Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan memberi perlakuan pada dua kelas dengan tingkat kemampuan yang sama dengan bentuk metode pembelajaran. Pada kelas pertama adalah kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan matematika maju mundur, sedangkan pada kelas kedua adalah kelompok kontrol yang mendapat perlakuan matematika dengan menggunakan metode Inkuiri.

C. Tempat, Subyek dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung, dengan subyek penelitiannya peserta didik kelas II MIN 6 Bandar Lampung. Waktu penelitian awal tanggal 12 September 2016 sedangkan pada penelitian selanjutnya pada hari Selasa 04 April 2017 sampai dengan 04 Mei 2017.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga informasi tentang hal tersebut, kemudian

⁴*Ibid*, h.114

ditarik kesimpulannya.⁵ Menurut hubungan antara variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:⁶

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode pembelajaran IMPROVE berbantu media permainan matematika maju mundur (X_1)
- b. Metode konvensional Inkuiri (X_2)

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) yaitu Variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis.

E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka

⁵*Ibid*, h. 38

⁶*Ibid*, h. 60-61

penelitiannya merupakan penelitian populasi.⁷ Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸

Tabel 3.1
Jumlah Peserta Didik Kelas II
MIN 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017⁹

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Perempuan	Laki-laki	
1	II A	16	14	30
2	II B	17	13	30
3	II C	18	12	30
4	II D	15	15	30
Jumlah		66	54	120

Sumber: Dokumentasi Jumlah Peserta Didik kelas II MIN 6 Bandar Lampung.

2. Sampel

Menurut Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.¹⁰ Menurut Sugiyono, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.¹¹ Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu. Berdasarkan populasi dan

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 173

⁸ Sugiyono, *Op.Cit.* h. 80

⁹ Data Dokumentasi nilai ulangan harian kelas II MIN 6 Bandarlampung

¹⁰ *Ibid*, h. 174

¹¹ Sugiyono, *Op.Cit.* h.118

sehingga jumlah sampel keseluruhan 60 peserta didik. maka sampel yang dapat yaitu :

- a. Kelas II B sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *IMPROVE* dengan menggunakan media permainan matematika maju mundur.
- b. Kelas II C sebagai kelas kontrol berjumlah 30 peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode Inkuiri.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik acak kelas, yaitu pengambilan sampel secara acak terhadap kelas atau kelompok.¹² Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penelitian menyampaikan empat buah lembar kertas yang sudah dipotong kecil
- b. Lalu penelitian menuliskan nama masing-masing kelas pada kertas yang dipotong kecil
- c. Lalu penelitian memasukan kertas yang sudah digulung kedalam botol
- d. Lalu dikocok

¹²*Ibid*, h.81

- e. kertas pertama yang keluar sebagai kelas eksperimen
- f. kertas yang keluar kedua sebagai kelas kontrol.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah instrument atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur subjek penelitian dalam menguasai materi pembelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pembelajaran.¹³ Dalam penelitian pendidikan tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan bidang kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Sebagai alat ukur, data yang dihasilkan melalui tes adalah berupa angka-angka.

Sebagai alat ukur dalam bentuk pertanyaan, maka tes harus dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan dan kemampuan objek yang diukur, sedangkan sebagai alat ukur berupa latihan, maka tes harus dapat mengungkap keterampilan dan bakat seseorang atau sekelompok orang. Dalam penelitian ini tes yang diberikan berupa soal *essay* yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis.

¹³ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 251

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.¹⁴ Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nilai awal matematika peserta didik kelas II, untuk mengetahui data-data keadaan sekolah dan peserta didik, serta untuk mengambil gambar atau foto sebagai bukti penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang akan digunakan penelitian ini adalah instrument tes (Tes kemampuan pemecahan masalah matematis).

Tes kemampuan pemecahan masalah matematis yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal uraian yang diberikan dalam bentuk *Posttest*. *Posttest* dilakukan setelah kedua kelas mendapatkan pembelajaran, bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki oleh peserta didik setelah dilakukan pembelajaran.

Perangkat soal tes dibuat sama yang terdiri dari soal berbentuk uraian, karena dengan uraian maka proses berfikir, ketelitian dan sistematis penyusunan

¹⁴ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 201

jawaban dapat dilihat melalui langkah-langkah penyelesaian soal. Nilai kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik diperoleh dari penskoran terhadap jawaban peserta didik pada setiap butir soal. Kriteria penskoran yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2
Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.¹⁵

NO	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	Respon Peserta didik Terhadap Soal	Skor
1	Memahami Masalah	Salah menginterpretasikan/tidak memahami soal/tidak ada jawaban	0
		Interprestasi soal kurang tepat/salah menginterpretasikan sebagian soal	1
		Memahami soal dengan baik	2
2	Merencanakan Penyelesaian	Tidak ada rencana strategi penyelesaian	0
		Merencanakan strategi penyelesaian yang tidak relevan	1
		Membuat strategi penyelesaian yang kurang relevan sehingga tidak dapat dilaksanakan/salah	2
		Membuat rencana strategi penyelesaian yang benar, tetapi tidak lengkap	3
		Memahami rencana strategi penyelesaian yang benar, dan mengarah pada jawaban yang benar	4
3	Melakukan Perhitungan	Tidak ada penyelesaian dalam perhitungan	0
		Melaksanakan prosedur yang benar dan mungkin menghasilkan jawaban benar tetapi salah	1

¹⁵ Sumaryanta, “Pedoman Penskoran”, (Indonesia digitak journal of mathematics and education volume 2 nomor 3 tahun 2015), h. 188-189, (On-line), tersedia di: <http://ideamathedu.p4tkmatematika.org> (akses 22 januari 2017)

		perhitungan/penyelesaian tidak lengkap	
		Melakukan prosedur/proses yang benar dan mendapatkan hasil yang benar	2
4	Melakukan pengecekan	Tidak ada pengecekan jawaban/hasil	0
		Ada pengecekan jawaban/hasil tetapi tidak tuntas	1
		Pengecekan dilaksanakan untuk melihat kebenaran	2

Ketentuan pemberian skor tes kemampuan pemecahan masalah matematis
Selanjutnya skor mentah yang diperoleh di transformasikan menjadi nilai dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 20$$

Keterangan :

NP : Nilai yang Dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.

H. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur.¹⁶ Instrumen pada penelitian ini

¹⁶Novalia dan Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: Augrah Utama Raharja, h.37.

menggunakan *tes essay*, validitas ini dapat dihitung dengan koefisien korelasi menggunakan *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum Y)}{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y.

n = Banyaknya peserta tes.

x = Nilai hasil uji coba.

y = Nilai rata-rata harian.

Kriteria dasar pengambilan keputusan:¹⁷

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel, jika pengukurannya konsisten, cermat, dan akurat. Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Untuk menentukan tingkat reliabilitas tes digunakan metode satu kali tes dengan teknik *Alpha Cronbach*. Perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, yaitu:

¹⁷Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 180.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen/ koefisien Alfa.

k = Banyaknya item/ butir soal.

s_t^2 = varians total.

$\sum s_i^2$ = Jumlah seluruh varians masing-masing soal.

Kriteria dasar pengambilan keputusan:¹⁸

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan reliabel .

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan tidak reliabel.

3. Tingkat Kesukaran

Bermutu atau tidaknya setiap butir item tes hasil belajar pertama dapat diketahui dari derajat kesukaran atau taraf kesulitan yang dimiliki oleh masing-masing butir item soal tersebut. Yaitu apabila soal yang memiliki tingkat kesukaran sesuai dengan tujuan tes dan dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab. Untuk menguji taraf kesukaran digunakan rumus berikut:¹⁹

¹⁸Novalia dan Muhamad Syazali, *Op.Cit.* h.39

¹⁹Ibid, h.48.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P = Indeks kesukaran.

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal tes dengan benar.

JS = Jumlah Skor maksimal seluruh peserta didik peserta tes.

Penafsiran atas tingkat kesukaran butir tes digunakan kriteria menurut

Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen pada tabel 3.3 berikut.²⁰

Tabel 3.3
Interprestasi Tingkat Kesukaran Butir Tes

Besar P	Interprestasi
$P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$P > 0,70$	Mudah

Sumber : Anas Sudijono dalam Buku *Pengantar Evaluasi Pendidikan*

Anas Sudijono menyatakan butir soal dikategorikan baik jika derajat kesukaran butir cukup (sedang). Maka dari itu, untuk keperluan pengambilan data dalam penelitian ini, digunakan butir-butir soal dengan kriteria cukup (sedang), yaitu dengan membuang butir-butir soal dengan kategori terlalu mudah dan terlalu sukar.

²⁰Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h, 372.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan metode *liliefors* dengan langkah sebagai berikut :

1) Hipotesis

H_0 = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 = sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

2) Taraf Signifikan

$\alpha = 5\%$

3) Statistik Uji

$$L = \text{Maks} |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ dengan s adalah standar deviasi

Dengan :

L = Koefisien liliefors dari pengamatan

z_i = skor standar

$F(z_i) = p(Z \leq z_i)$ dengan $Z \sim N(0,1)$

$S(z_i)$ = Proporsi cacah $Z \leq z_i$ terhadap seluruh z_i

4) Daerah Kritik

$DK = \{L/L > L_{\alpha;n}\}$ dengan n adalah ukuran sampel

5) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$

Dengan Hipotesis :

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kesimpulan: Jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$,maka H_0 diterima ²¹

χ^2 , yakni $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{\alpha, k-1}$. Berarti varians dari populasi tidak homogen.²²

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *fisher*²³, yaitu:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}, \text{ dimana } S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

F = Homogenitas
 S_1^2 = Varians terbesar
 S_2^2 = Varians terkecil

²¹Budiyono, *Statistika untuk Penelitian Edisi ke-2 Cetakan ke-3*, (Surakarta: UNSPress, 2009), h..170-171.

²²*Ibid.* h. 175

²³*Ibid.* h. 249

Adapun kriteria untuk uji homogenitas ini adalah:

H_0 diterima jika $F_h \leq F_t$

H_0 = data memiliki varians homogen

H_0 ditolak jika $F_h > F_t$

H_0 = data tidak memiliki varians homogeny

G. Uji Hipotesis

1. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Metode *IMPROVE* berbantu media permainan matematis maju mundur tidak berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik).

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (Metode *IMPROVE* berbantu media permainan matematis maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik).

2. Taraf Signifikasi $\alpha = 0,05$

3. Rumus Statistik uji

$$t_{hitung} = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : Nilai rata – rata peserta didik yang diajarkan dengan metode Improve berbantu media permainan matematika maju mundur terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas II MIN 6 Bandar Lampung

\bar{X}_2 : Nilai rata – rata peserta didik yang diajarkan dengan model konvensional

n_1 : Jumlah peserta didik yang diajarkan menggunakan metode Improve berbantu media permainan matematika maju mundur terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis

n_2 : Jumlah peserta didik yang diajarkan dengan model konvensional

S_1 : Standar deviasi dari data yang menggunakan metode Improve berbantu media permainan matematika maju mundur terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

S_2 : Standar deviasi dari data yang tidak menggunakan metode Improve berbantu media permainan matematika maju mundur terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

S_p : Standar deviasi gabungan

4. Daerah Kritis

$$DK = \{ t_{hitung} \mid t_{hitung} < - t_{\frac{\alpha}{2}} \text{ atau } t_{hitung} > t_{\frac{\alpha}{2}} \}$$

5. Keputusan Uji : H_0 ditolak jika $t_{hitung} \in DK$

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Hasil Uji Instrumen

Pada penelitian ini, uji coba instrument telah dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. Uji coba tes dilakukan pada tanggal 4 april 2017 - 04 Mei 2017. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes kemampuan masalah matematis peserta didik. Diuji coba instrument dilakukan pada 60 peserta didik kelas II B 30 siswa dan di kelas II C 30 siswa. Sebelum instrument disajikan, terlebih dahulu dilakukan analisis hasil uji coba instrument. Data hasil uji coba instrument dijelaskan sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Validitas instrument tes kemampuan pemecahan masalah matematis pada penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Uji validitas isi dilakukan dengan menggunakan daftar *Checklist* oleh dua validator, yaitu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang ahli dalam bidang Matematika di Universitas Islam Negeri (PGMI) Raden Intan Lampung. Validator yang pertama bapak Dicky Prastya, M.Pd. hasil validitas 15 butir soal dengan beliau ada beberapa soal yang bahasanya perlu di perbaiki yaitu butir soal 1 dan perlu di tambahkan petunjuk perintah soal. Validator kedua adalah Ibu Suci Irawati, M.Pd. Hasil validitas 15 butir soal

dengan beliau adalah sebaiknya urutkan soal mudah, sedang sampai dengan sulit, dan perhatikan petunjuk soal .

Instrumen yang telah divalidasikan kepada validasi dan telah diperbaiki, selanjutnya dijelaskan pedoman dan acuan dalam menyempurnakan isi data tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Setelah itu dilakukan uji validitas pada lampiran 1. Adapun hasil butir soal tes kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4.1
Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrument

Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
1	0,619932	0,388	Valid
2	0,675821	0,388	Valid
3	0,614679	0,388	Valid
4	0,363906	0,388	Tidak Valid
5	0,553268	0,388	Valid
6	0,595752	0,388	Valid
7	0,477575	0,388	Valid
8	0,235798	0,388	Tidak Valid
9	0,280207	0,388	Tidak Valid
10	0,433634	0,388	Valid
11	0,369757	0,388	Tidak Valid
12	0,339699	0,388	Tidak Valid
13	0,673826	0,388	Valid
14	0,445703	0,388	Valid
15	0,439042	0,388	Valid

Dari hasil uji validitas instrument tes yang terangkum pada tabel di atas, tampak pada item soal 1,2,3,5,6,10,13,14 dan 15 nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa item pada soal tersebut valid dan pada item soal

4,8,9,11, dan 12 nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa item pada soal tersebut tidak valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari 15 item soal yang diuji cobakan terdapat 10 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid.

2. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui taraf kesukaran atau tingkat kesulitan dari masing-masing item instrument tes yang di uji cobakan, apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang, dan mudah. Perhitungan uji tingkat kesukaran instrument tes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2. Rangkuman hasil uji tingkat kesukaran tersebut disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Rangkuman Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Item Soal	P (Tingkat Kesukaran)	Keterangan
1	0,66	Sedang
2	0,72	Mudah
3	0,63	Sedang
4	0,66	Sedang
5	0,67	Sedang
6	0,68	Sedang
7	0,69	Sedang
8	0,43	Sedang
9	0,85	Mudah
10	0,61	Sedang
11	0,64	Sedang
12	0,78	Mudah
13	0,72	Mudah
14	0,63	Sedang
15	0,81	Mudah

Dari hasil uji tingkat kesukaran butir tes terdapat 15 butir soal yang diuji cobakan, maka soal yang diterima adalah soal dengan tingkat kesukaran sedang yaitu tingkat kesukaran 0,30-0,70. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran uji coba tes, maka di peroleh 10 soal dengan tingkat kesukaran sedang.

Instrument tes yang terangkum pada tabel di atas, tampak pada item soal 1,3,4,5,6,7,8,10,11, dan 14 memiliki nilai $P \leq 0,7$, maka dapat disimpulkan bahwa item pada soal tersebut memiliki tingkat kesukaran sedang dan pada item soal 2,9,12,13 dan 15 memiliki nilai $P \geq 0,7$, maka dapat disimpulkan bahwa item pada soal tersebut memiliki tingkat kesukaran mudah.

3. Uji Reliabelitas

Uji reliabelitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Perhitungan uji tingkat kesukaran instrument tes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3. Berdasarkan hasil uji reliabelitas dengan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh nilai r_{11} sebesar 0,758. Karena nilai $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka dapat dikatakan bahwa instrument tes reliabel.

Berdasarkan tabel tersebut di atas didapat kesimpulan bahwa hanya 10 butir soal yang dapat digunakan dalam uji coba tes pada kelas eksperimen, yaitu butir soal nomor 1,3,4,5,6,7,8,10,11, dan 14.

B. Hasil Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat pertama dalam menentukan uji hipotesis yang akan dilakukan. Uji normalitas data dengan menggunakan metode *Lilifors* terhadap tes kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, dilakukan pada masing-masing kelompok data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perhitungan uji normalitas data kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada masing-masing kelas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5 dan lampiran 6. Rangkuman hasil uji normalitas tersebut disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Rangkuman Hasil Uji Normalitas Populasi

Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan Uji
Eksperimen (a_1)	0,11207	0,15913	H_0 diterima
Kontrol (a_2)	0,14903	0,15423	H_0 diterima

Dari hasil uji normalitas data kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang terangkum pada tabel di atas, tampak nilai L_{hitung} untuk setiap kelompok kurang dari L_{tabel} berarti pada taraf nyata 5% = 0,05 hipotesis nol untuk setiap kelompok diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada setiap kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Bartlett*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Uji Homogenitas

No	Kelompok	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
1	A1 & A2	0,401	3,481	H_0 diterima	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, pada pengujian *varians* ini diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil pengujian nilai *chi kuadrat* dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Dengan demikian $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, sehingga H_0 diterima artinya

data berasal dari populasi homogen, data perhitungan dapat dilihat pada Lampiran 4.

C. Hasil Pengujian Hipotesis

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian setelah uji prasarat maka dilakukan uji lanjutan, yakni meliputi uji kesamaan dua rata-rata menggunakan *Uji t*. Dengan hipotesis penelitiannya adalah :

1. H_0 : Metode pembelajaran Improve berbantu media permainan matematika maju mundur Tidak berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas II MIN 6 Bandar Lampung.
2. H_1 : Metode pembelajaran Improve berbantu media permainan matematika maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis kelas II MIN 6 Bandar Lampung.

Uji t digunakan apabila sampel berdistribusi normal, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Uji T

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
A & B	3,253	1,645	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel di atas, pada pengujian uji t, H_0 ditolak apabila $t_{hitung} < - t_{(0,025;58)}$ atau $t_{hitung} > t_{(0,025;58)}$ ddari perhitungan $t_{hitung} = 3,253$, $t_{(0,025;58)} = 1,645$ sehingga di peroleh H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa metode improve berbantu media permainan matematika maju mundur

berpengaruh terhadap pemecahan masalah matematis kelas II MIN 6 Bandar Lampung Perhitungan dapat dilihat pada Lampiran 7.

D. Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis data di atas, maka diperoleh metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan maju mundur berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II MIN 6 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini mempunyai satu variabel bebas yaitu metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan matematika maju mundur dan satu variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas II MIN 6 Bandar Lampung sebagai populasi, dan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas II B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 peserta didik, dan kelas II C sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 peserta didik.

Pada kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan matematika maju mundur. Berdasarkan serangkaian kegiatan dalam metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan matematika maju mundur tersebut, maka pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti menjadi lebih efektif dan efisien.

Pada kelas kontrol diterapkan metode pembelajaran *Inkuiri* yang lebih menekankan pada latihan-latihan soal. Dengan metode pembelajaran ini peserta

didik hanya dapat memahami dan mengerjakan soal yang sama persis diberikan oleh guru pada saat pembelajaran, di luar soal-soal tersebut mereka masih bingung dan tidak dapat mengerjakannya. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu Metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan matematika maju mundur terdapat atau pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Untuk mengetahui benar atau tidaknya hipotesis tersebut, dilakukan uji T.

Berdasarkan hasil Uji T diperoleh H_0 ditolak apabila $t_{hitung} < - t_{(0,025;58)}$ atau $t_{hitung} > t_{(0,025;58)}$ dari perhitungan $t_{hitung} = 3,253$, $t_{(0,025;58)} = 1,645$ sehingga diperoleh H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa Metode Improve berbantu media permainan matematika maju mundur berpengaruh terhadap pemecahan masalah matematis kelas II MIN 6 Bandar Lampung

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Uji T diperoleh H_0 ditolak apabila $t_{hitung} = 44.063$ $t_{tabel} = 43.773$ maka dapat disimpulkan bahwa Metode Improve berbantu media permainan matematika maju mundur berpengaruh terhadap pemecahan masalah matematis kelas II MIN 6 Bandar Lampung

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode *IMPROVE* berbantu media permainan maju mundur harus benar-benar trampil dan memilih kemampuan dalam mengorganisasikan materi dalam kelas agar peserta didik untuk turut aktif agar terjadi komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik.
2. Lembaga pendidikan kementerian agama khususnya MIN 6 Bandar Lampung dapat menerapkan metode pembelajaran *IMPROVE* berbantu media permainan maju mundur untuk melatih peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik MIN 6 Bandar Lampung.

3. Media permainan matematika maju mundur dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktifitas peserta didik. Oleh karena itu, disarankan bagi para guru untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tersebut dalam pembelajaran matematika, sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Dalam pembelajaran topik-topik tertentu dengan menggunakan media permainan matematika maju mundur, guru perlu meluangkan waktu yang lebih banyak agar kemampuan pemecahan masalah matematika dapat ditingkatkan.
4. Bagi guru agar dapat memperhatikan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, apakah peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis tinggi taupun rendah, jika peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang rendah sebaiknya guru memberikan treatment lebih di dalam proses pembelajaran.
5. Untuk penelitian yang serupa atau penelitian lebih lanjut perlu diobservasikan terlebih dahulu konsep-konsep prasyarat peserta didik serta metode pembelajaran yang pernah diterima peserta didik sehingga

penerapan metode dan media permainan maju mundur ini dapat berjalan dengan baik.

Semoga yang diteliti dapat dilanjutkan oleh penulis lain dengan penelitian yang sangat luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, 2014 *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada cet 17.
- Arikunto Suharsimi, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta : Rineka Cipta.
- Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Budiyono, 2009, *Statistika untuk Penelitian Edisi ke-2 Cetakan ke-3*, Surakarta: UNSPress.
- Badar, Trianto Ibnu, 2014, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual: Konsep Landasan, Dan Implementasi Pada Kurikulum 2013 Catakan Ke-1*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitriani Rustiani, 2016, *Pengaruh motode Pembelajaran IMPROVE dengan menggunakan permainan Rubik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II SD 2 Bandar Lampung*, Skripsi, Program studi pendidikan matematika. IAIN Raden Intan Lampung: Bandar Lampung.
- Fadjar Shadiq, “Pentingnya Pemecahan Masalah (widyaiswara PPPTK Matematika)” (On-line), tersedia di fajarp3g.files.wordpress.com/2007/09aapemecahan-masalah_ipmpsemarang_pdf.

Huda Miftahul, 2014, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatic*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hartono Yusuf, 2014, *Matematika strategi pemecahan masalah*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Ihsan Fuad, 2013, *Dasar-dasar Pendidikan*, Jakarta : PT.Rineka Cipta.

Imas Kurniasih Dan Berlin Sani, 2015, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru Cetakan Ke-2*, Jogjakarta: Kata Pena.

Janulis P. purba, “ Pemecahan masalah dan penggunaan strategi pemecahan masalah h.2” (on-line) di http://file.upi.edu/direktori/FPTK/JUR._PEND_TEKNIK_ELEKTRO/194710251980021-JANULIS_PURBA/Makalah_seminar/artikel_P.J. Purba.Pdf .

Jainuar M, matematika-teori-belajar-polya, <https://masbied.files.wordpress.com/2011/05/modul-matematika-teori-belajar-polya.Pdf> (online).

Jauhar Mohammad, 2011, *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL(contextual teaching dan learning) Cetakan ke-1*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Jesyich Anjas Purnamadewi, 2016, *Keefektifitasan pembelajaran metode IMPROVE dengan pendekatan PMRI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI materi segi empat*, Skripsi, program studi pendidikan Matematika, IAIN Raden Intan Lampung: Bandar Lampung.

Lima Penemuan Unik Penulis Cilik Indonesia (On-line) Tersedia di:
<http://m.bola.viva.co.id/news/read/246316-lima-penemuan-unik-penulis-cilik-indonesia>.

Mulana, mahrowi Adjie, 2007, *Pemecahan Masalah Matematika*, Bandung: UPI Press.

Mardalis, 2014, *Metode Penelitian* ed 13, Jakarta: Bumi Aksara.

Novalia dan Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, Bandar Lampung: Augrah Utama Raharja.

Pemainan Matematika Maju mundur: Game pembelajaran matematika karya siswi kelas 5 SD” (on-line), tersedia di <http://paman-guru.blogspot.co.id/2012/01/Pemainan-Matematika-Maju-mundur-game.htm>.

Raihany, “siswi sekolah dasar yang membuat matematika jadi menyenangkan” (on-line) tersedia di: <https://uniqpost.com/46103/raihany-siswi-sekolah-dasar-yang-membuat-matematika-jadi-menyenangkan/>

Robert L. Solso, Oto H. Maclin dan M. Kimberly Maclin, 2007, *Psikologi Kognitif*, Jakarta : Erlangga,

Sisdiknas, 2003, *undang-undang RI no.20 tahun 2013 tentang SISDIKNAS* Bandung: Citra Umbara

Sukaesih Siti, 2012, *Efektivitas Metode Pembelajaran Improve Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik kelas XI IPA SMAN 4 Bandar Lampung*. Bandar Lampung: UNILA, Skripsi.

- Sadia, I Wayan, 2014, *Model- Model pembelajaran sains Konstruktivistik*, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, R&D* Bandung: Alfabeta
- Sanjaya Wina, 2013, *Penelitian Pendidikan* Jakarta: Kencana,
- Sumaryanta, “*Pedoman Penskoran*”, (Indonesia digitak journal of mathematics and education volume 2 nomor 3 tahun 2015), h. 188-189, (*On-line*), tersedia di: <http://ideamathedu.p4tkmatematika.org>
- Sudijono Anas, 2013, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, Devi Eganita, 2011, “*Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan langkah-langkah teori polya pada materi system persamaan liner dua variabel*”. Bandar Lampung, Skripsi IAIN Raden Intan Lampung

LAMPIRAN

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memperkenalkan konsep baru (<i>Introduction new concept</i>). Pengenalan konsep baru berorientasi pada pengetahuan awal peserta didik, menyampaikan isi dari materi yang berkenaan dengan aplikasi operasi bilangan campuran dalam kehidupan sehari-hari ❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi ❖ Guru menyampaikan petunjuk yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam belajar dan mengerjakan soal di buku siswa Tema 8 secara benar dan tepat. ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah diberikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan dan pengurangan • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	Essay (Buku Tema 8)	2x 40Menit (Pertemuan ke 1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku siswa dan guru tema 8 2. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269 3. Samsul hadi. 2007. <i>Aplikasi matematika 1 SD/MI</i>. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32

		<p>dengan berkeliling kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru melakukan tinjauan ulang dan mengurangi kesulitan (<i>Review And Reducing Difficulties</i>). Pada tahap ini dilakukan tinjauan ulang jawaban yang dibuat oleh peserta didik untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta kekuatan dan kelemahan yang ditunjukkan kinerja peserta didik dalam pemahaman yang diberikan oleh pendidik <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal induvidu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama • Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II B

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212



SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memperkenalkan konsep baru (<i>Introduction new concept</i>). Pengenalan konsep baru berorientasi pada pengetahuan awal peserta didik, menyampaikan isi dari materi yang berkenaan dengan aplikasi operasi bilangan campuran dalam kehidupan sehari-hari ❖ Guru memberikan contoh soal dan cara penyelesaiannya ❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi ❖ Guru menyampaikan petunjuk yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam belajar dan mengerjakan soal di buku siswa Tema 8 secara benar dan tepat. ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah diberikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membuat jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan dan pengurangan • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	Essay (Buku Tema 8)	2x 40 Menit (pertemuan ke 2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku siswa dan guru tema 8 2. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269 3. Samsul hadi. 2007. <i>Aplikasi matematika 1 SD/MI</i>. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32

		<p>yang terdapat dalam soal buku siswa tema 8</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas ❖ Guru melakukan tinjauan ulang dan mengurangi kesulitan (<i>Review And Reducing Difficulties</i>). Pada tahap ini dilakukan tinjauan ulang jawaban yang dibuat oleh peserta didik untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta kekuatan dan kelemahan yang ditunjukan kinerja peserta didik dalam mengerjakan tugas. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal induvidu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan respon terhadap 						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II B

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,



Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal (validitas) ❖ Peserta didik menjawab dan mengerjakan soal pertanyaan yang telah diberikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membuat jawaban yang terdapat dalam soal yang diberikan pendidik (validitas) ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal individu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	<p>Essay (uji Validitas)</p> <p>(<i>Terlampir</i>)</p>	2x 40 Menit (pertemuan ke 3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku siswa dan guru tema 8 2. Dewi Nurhari ni dan Tri wahyuni, 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat penerbitan departemen pendidikan nasional. h. 259-

		<p>peserta didik secara individu atau keseluruhan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama • Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 						<p>269</p> <p>3. Samsul hadi. 2007. <i>Aplikasi matematika 1 SD/MI</i>. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,

Khoiri, S.Ag

NIP.197001022007011041



SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan konsep baru dari materi yang berkenaan dengan aplikasi operasi bilangan campuran dalam kehidupan sehari-hari • Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi • Guru menyampaikan petunjuk permainan maju mundur yang harus dilakukan/ dimainkan oleh peserta didik dalam belajar dan mengerjakan soal secara benar dan tepat. • Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas • Guru melakukan tinjauan ulang dan menanggapi kesulitan. • Guru memberikan soal individu untuk menge 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	Essay (Terlampir)	2x40 Menit (pertemuan ke 4)	1. Buku siswa dan guru tema 8 2. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat penerbitan departemen pendidikan nasional. h. 259-269 3. Samsulhadi.

		<p>tahui tingkat penguasaan materi peserta didik dalam objek permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan verifikasi dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang ada dalam kotak permainan tertentu setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama • Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 						<p>2007. <i>Aplikasi matematika 1 SD/MI.</i> Jakarta: Yudhistir a. h. 23-32</p>
--	--	---	--	--	--	--	--	---

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II B

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212



Kepala,

Khoiri, S.Ag

NIP. 197001022007011041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS EKSPERIMEN IMPROVE DENGAN BERBANTU MEDIA
PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3** Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *IMPROVE*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak
- Buku Tematik kelas 2

H. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa❖ Guru mengapsen siswa❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan	7 Menit
Inti	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru memperkenalkan konsep baru (<i>Introduction new concept</i>). Pengenalan konsep baru beroreantasi pada pengetahuan awal peserta didik, menyampaikan isi dari materi yang berkenaan dengan aplikasi oprasi bilangan campuran dalam kehidupan sehari-hari❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi	23 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menyampaikan petunjuk yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam belajar dan mengerjakan soal di buku siswa Tema 8 secara benar dan tepat. ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah diberikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas ❖ Guru melakukan tinjauan ulang dan mengurangi kesulitan (<i>Review And Reducing Difficulties</i>). Pada tahap ini dilakukan tinjauan ulang jawaban yang dibuat oleh peserta didik untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta kekuatan dan kelemahan yang ditunjukkan kinerja peserta didik dalam pemahaman yang diberikan oleh pendidik <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal individu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik secara individu atau keseluruhan ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdoa (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdoa maka setelah selesai kegiatan berdoa, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurnakan 	10 Menit

I. Penilaian

- **Jenis Penilaian** : Tes Tertulis
- **Bentuk Soal** : Essay (*Terlampir*)

J. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

K. Alat-alat Pembelajaran

Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II B

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,



Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS EKSPERIMEN IMPROVE DENGAN BERBANTU MEDIA
PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3** Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian oprasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pem- bagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *IMPROVE*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak
- Buku Tematik kelas 2

H. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Ke dua (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa ❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa ❖ Guru mengapsen siswa ❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat ❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti ❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran ❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan 	7 Menit
Inti	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memperkenalkan konsep baru (<i>Introduction new concept</i>). Pengenalan konsep baru beroreantasi pada pengetahuan awal peserta didik, menyampaikan isi dari materi yang berkenaan dengan aplikasi oprasi bilangan campuran dalam kehidupan sehari-hari ❖ Guru memberikan contoh soal dan cara penyelesaian nya ❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi ❖ Guu menyampaikan petunjuk yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam 	23 Menit

	<p>belajar dan mengerjakan soal di buku siswa Tema 8 secara benar dan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah di berikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membuat jawaban yang terdapat dalam soal buku siswa tema 8 ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas ❖ Guru melakukan tinjauan ulang dan mengurangi kesulitan (<i>Review And Reducing Difficulties</i>). Pada tahap ini dilakukan tinjauan ulang jawaban yang dibuat oleh peserta didik untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta kekuatan dan kelemahan yang ditunjukan kinerja peserta didik dalam mengerjakan tugas. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal induvidu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Guru melakukan verifikasi (<i>verification</i>) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	
--	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdoa'a (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdoa'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdoa'a maka setelah selesai kegiatan berdoa'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurna 	10 Menit
----------------	--	-----------------

I. Penilaian

- **Jenis Penilaian : Tes Tertulis**
- **Bentuk Soal : Essay (*Terlampir*)**

J. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

K. Alat-alat Pembelajaran

Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II B

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212



Kepala,

Khoiri, S.Ag

NIP. 197001022007011041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS EKSPERIMEN IMPROVE DENGAN BERBANTU MEDIA
PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3** Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian oprasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pem- bagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *IMPROVE*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak
- Buku Tematik kelas 2

H. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Ke Tiga (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa ❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa ❖ Guru mengapsen siswa ❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat ❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti ❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran ❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, me nanya, mengeksplorasi, mengkomuni kasi dan menyimpulkan 	7 Menit
Inti	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal (validitas) ❖ Peserta didik menjawab dan mengerjakan soal pertanya an yang telah di berikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membuat jawaban yang terdapat dalam soal yang di berikan pendidik (validitas) ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas <p>Konfirmasi</p>	23 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal induvidu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siwa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurnakan 	10 Menit

I. Penilaian

- **Jenis Penilaian** : Tes Tertulis
- **Bentuk Soal** : Essay (*Terlampir*)

J. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

K. Alat-alat Pembelajaran

Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II B

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS EKSPERIMEN IMPROVE DENGAN BERBANTU MEDIA
PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3** Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi
Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *IMPROVE*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Media Pembelajaran

Permainan Matematika Maju Mundur

H. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak
- Buku Tematik kelas 2
- Papan/benner permainan maju mundur matematika

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke Empat (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa❖ Guru mengapsen siswa❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan	7 Menit
Inti	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru memperkenalkan konsep baru (<i>Introduction new concept</i>). Pengenalan konsep baru beroreantasi pada pengetahuan awal peserta didik, menyampaikan isi dari materi yang berkenaan dengan aplikasi oprasi bilangan	23 Menit

	<p>campuran dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi ❖ Guru menyampaikan petunjuk permainan maju mundur yang harus dilakukan/ dimainkan oleh peserta didik dalam belajar dan mengerjakan soal secara benar dan tepat. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas ❖ Guru melakukan tinjauan ulang dan mengurangi kesulitan (<i>Review And Reducing Difficulties</i>). Pada tahap ini dilakukan tinjauan ulang jawaban yang dibuat oleh peserta didik untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta kekuatan dan kelemahan yang ditunjukkan kinerja peserta didik dalam mengerjakan tugas. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal individu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik dalam objek permainan ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang ada dalam kotak permainan tertentu setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurnakan 	10 Menit

J. Penilaian

- **Jenis Penilaian** : Tes Tertulis
- **Bentuk Soal** : Essay (*Terlampir*)

K. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

L. Alat-alat Pembelajaran

1. Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus
2. Papan/ benner permainan matematika maju mundur

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II B

Peneliti

AYUMAS, S.Pd.I
NIP. 197108261994032001

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212



SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan materi tentang operasi bilangan campuran ❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi ❖ Guru membimbing peserta didik agar dapat memahami tentang operasi bilangan campuran. ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah di berikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi dan mengarahkan kegiatan kelas dengan berkeliling kelas agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasri dan konsep dalam masalah harus sudah diketahui peserta didik <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal dibuku tema 8 untuk menge tahui tingkat penguasaan materi peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan dan pengurang an • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	Essay (Buku Tema 8)	2x 40Menit (pertemuan ke 1)	1.Buku siswa dan guru tema 8 2.Dewi Nurharini dan Tri wahyuni 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269 3. Samsul hadi. 2007. <i>Aplikasi matematika 1 SD/MI</i> . Jakarta: Yudhistira. h. 23-

		<p>secara induvidu atau keseluruhan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pendidik membimbing peserta didik untuk menganalisis data hasil percobaan/praktek ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama • Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 						32
--	--	---	--	--	--	--	--	----

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212



SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan materi tentang oprasi bilangan campuran ❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi ❖ Guru membimbing peserta didik agar dapat memahami tentang oprasi bilangan campuran. ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah di berikan pendidik. ❖ Pendidik mendamping dan mengarahkan peserta didik agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasti dan konsep dalam masalah harus sudah diketahui peserta didik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi dan mengarahkan kegiatan kelas dengan berkeliling kelas agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasri dan konsep dalam masalah harus 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan dan pengurangan • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	Essay (Buku Tema 8)	2x 40Menit (pertemuan ke 2)	1. Buku siswa dan guru tema 8 2. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat pembuku an departemen pendidikan nasional. h. 259-269 3. Samsul hadi. 2007.

		<p>sudah diketahui peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik melakukan pengamatan dan mencatat dengan cermat dan teliti atas mereka ajukan dengan masa percobaa/praktek dengan materi oprasi bilangan campuran. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal dibuku tema 8 untuk menge tahui tingkat penguasaan materi peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Pendidik membimbing peserta didik untuk menganalisis data hasil percobaan/praktek ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 						<p><i>Aplikasi matematika 1 SD/MI.</i> Jakarta: Yudhistir a. h. 23-32</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,

Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan materi tentang oprasi bilangan campuran ❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi ❖ Guru membimbing peserta didik agar dapat memahami tentang oprasi bilangan campuran. ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah diberikan pendidik. ❖ Pendidik mendamping dan mengarahkan peserta didik agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasti dan konsep dalam masalah harus sudah diketahui peserta didik. <p>Elaborasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan meng hitung penjumlahan dan pengurangan • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	Essay (Uji Validitas)	2x 40 Menit (Pertemuan ke 3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku siswa dan guru tema 8 2. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni , 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat pmbukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269 3. Samsul hadi.

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi dan mengarahkan kegiatan kelas dengan berkeliling kelas agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasri dan konsep dalam masalah harus sudah diketahui peserta didik ❖ Peserta didik melakukan pengamatan dan mencatat dengan cermat dan teliti atas mereka ajukan dengan masa percobaa/praktek dengan materi oprasi bilangan campuran. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal dibuku tema 8 untuk menge tahui tingkat penguasaan materi peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Pendidik membimbing peserta didik untuk menganalisis data hasil percobaan/praktek ❖ Guru melakukan 						<p>2007. <i>Aplikasi matemat ika 1</i> SD/MI. Jakarta: Yudhisti ra. h. 23- 32</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

		<p>verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama</p> <p>❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212



Kepala,

Khoiri, S.Ag

NIP. 197001022007011041

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan

KOMPETENSI INTI (KI) :

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk instrumen	Contoh Instrumen		
Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran	Oprasi Bilangan Campuran	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal (validitas) ❖ Peserta didik menjawab dan mengerjakan soal pertanyaan yang telah diberikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membuat jawaban yang terdapat dalam soal yang diberikan pendidik (validitas) ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal individu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik secara individu atau keseluruhan ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan • Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian 	Tes Tertulis	Tes uraian	<p>Essay (uji Validitas</p> <p>(<i>Terlampir</i>)</p>	2x 40 Menit (pertemuan ke 4)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku siswa dan guru tema 8 2. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 <i>Matematika Konsep dan Aplikasi</i> Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269 3. Samsul hadi. 2007. <i>Aplikasi matematik</i>

		terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah						<i>a 1 SD/MI.</i> Jakarta: Yudhistira . h. 23-32
--	--	---	--	--	--	--	--	---

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,



Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS KONTROL METODE INKUIRI)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi
Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *INKUIRI*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa❖ Guru mengapsen siswa❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan	7 Menit
Inti	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru menjelaskan materi tentang oprasi bilangan campuran❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi❖ Guru membimbing peserta didik agar dapat memahami tentang oprasi bilangan campuran.❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah di berikan pendidik.	23 Menit

	<p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi dan mengarahkan kegiatan kelas dengan berkeliling kelas agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasri dan konsep dalam masalah harus sudah diketahui peserta didik <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal dibuku tema 8 untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Pendidik membimbing peserta didik untuk menganalisis data hasil percobaan/praktek ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siwa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurna 	10 Menit

I. Penilaian

- **Jenis Penilaian** : Tes Tertulis
- **Bentuk Soal** : Essay (*Terlampir*)

J. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

K. Alat-alat Pembelajaran

1. Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus
2. Barang/alat yang ada disekitar kelas

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,

Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS KONTROL METODE INKUIRI)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi
Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *INKUIRI*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak
- Buku Tematik kelas 2

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke dua (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa❖ Guru mengapsen siswa❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan	7 Menit
Inti	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru menjelaskan materi tentang oprasi bilangan campuran❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi❖ Guru membimbing peserta didik agar dapat memahami tentang oprasi bilangan campuran.❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah di berikan pendidik.❖ Pendidik mendamping dan mengarahkan peserta didik agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasti dan konsep dalam masalah harus sudah	23 Menit

	<p>diketahui peserta didik.</p> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi dan mengarahkan kegiatan kelas dengan berkeliling kelas agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasri dan konsep dalam masalah harus sudah diketahui peserta didik ❖ Peserta didik melakukan pengamatan dan mencatat dengan cermat dan teliti atas mereka ajukan dengan masa percobaa/praktek dengan materi oprasi bilangan campuran. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal dibuku tema 8 untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Pendidik membimbing peserta didik untuk menganalisis data hasil percobaan/praktek ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siwa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurna 	10 Menit

I. Penilaian

- **Jenis Penilaian** : Tes Tertulis
- **Bentuk Soal** : Essay

J. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

K. Alat-alat Pembelajaran

1. Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus
2. Barang/alat yang ada disekitar kelas

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,



Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS KONTROL METODE INKUIRI)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi

Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *INKUIRI*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak
- Buku Tematik kelas 2

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke Tiga (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa❖ Guru mengapsen siswa❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan	7 Menit
Inti	<p>Eksporasi</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru menjelaskan materi tentang oprasi bilangan campuran❖ Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa sesuai dengan materi❖ Guru membimbing peserta didik agar dapat memahami tentang oprasi bilangan campuran.❖ Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah di berikan pendidik.❖ Pendidik mendamping dan mengarahkan peserta didik agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasti dan konsep dalam masalah harus sudah	23 Menit

	<p>diketahui peserta didik.</p> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengawasi dan mengarahkan kegiatan kelas dengan berkeliling kelas agar masalah yang ada memungkinkan untuk dijawab secara pasri dan konsep dalam masalah harus sudah diketahui peserta didik ❖ Peserta didik melakukan pengamatan dan mencatat dengan cermat dan teliti atas mereka ajukan dengan masa percobaa/praktek dengan materi oprasi bilangan campuran. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal dibuku tema 8 untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Pendidik membimbing peserta didik untuk menganalisis data hasil percobaan/praktek ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siwa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurna 	10 Menit

I. Penilaian

- **Jenis Penilaian** : Tes Tertulis
- **Bentuk Soal** : Essay

J. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

K. Alat-alat Pembelajaran

1. Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus
2. Barang/alat yang ada disekitar kelas.

Bandar Lampung, April 2017

Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212

Kepala,



Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(KELAS KONTROL METODE INKUIRI)

Satuan Pendidikan	: MIN 6 Bandar Lampung
Kelas/ Semester	: II (Dua)/ II
Tema 8	: Keselamatan Dirumah Dan Di Perjalanan
Subtema 3	: Aturan keselamatan diperjalanan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI.3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI.4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

- 3.3 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian operasi bilangan campuran

C. INDIKATOR

Matematika

- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung penjumlahan dan pengurangan
- 3.3.4 Memahami dan menyajikan menghitung perkalian dan pembagian

D. TUJUAN

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Peserta didik dapat membedakan penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian
- Peserta didik dapat merumuskan langkah-langkah dalam menyelesaikan pemecahan masalah

E. Materi
Matematika

- Operasi Bilangan Campuran

F. Metode Pembelajaran

Metode : *INKUIRI*, Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

G. Sumber dan Media

- Buku Tematik Kelas 2
- Diri anak
- Lingkungan keluarga dan sekolah
- Buku pengembangan diri anak
- Buku Tematik kelas 2

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke Empat (2x40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Guru masuk ruangan dengan mengucapkan salam dan dengan menanyakan kabar siswa❖ Guru mengajak siswa untuk mengawali pembelajaran dengan doa❖ Guru mengapsen siswa❖ Mengajak berdinamika dengan tepuk semangat❖ Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti❖ Guru memberikan stimulus kepada siswa agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran❖ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan	7 Menit

Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal (validitas) ❖ Peserta didik menjawab dan mengerjakan soal pertanyaan yang telah di berikan pendidik. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik membuat jawaban yang terdapat dalam soal yang di berikan pendidik (validitas) ❖ Guru mengawasi kegiatan kelas dengan berkeliling kelas <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan soal induvidu untuk mengetahui tingkat penguasaan materi (<i>Obtaining Mastery</i>) peserta didik secara induvidu atau keseluruhan ❖ Guru melakukan verifikasi (verification) dengan cara beberapa peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru dipapan tulis, setelah itu guru dan peserta didik membahasnya secara bersama-sama ❖ Guru memberikan respon terhadap hasil verifikasi, peserta didik yang telah menguasai materi dapat diberikan soal-soal pengayaan dan peserta didik yang belum menguasai diberikan soal perbaikan atau pengulangan untuk dikerjakan di rumah 	23 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siwa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan belajar) <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara menglafalnya dsb) • Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdoa lebih sempurna 	10 Menit

I. Penilaian

- **Jenis Penilaian** : Tes Tertulis
- **Bentuk Soal** : Essay (*Terlampir*)

J. Sumber Belajar

1. Dewi Nurharini dan Tri wahyuni, 2008 *Matematika Konsep dan Aplikasi* Jakarta: Pusat pembukuan departemen pendidikan nasional. h. 259-269
2. Samsul hadi. 2007. *Aplikasi matematika 1 SD/MI*. Jakarta: Yudhistira. h. 23-32
3. Buku siswa dan Guru Tema 8

K. Alat-alat Pembelajaran

1. Spidol, papan tulis, pulpen, buku, dan penghapus
2. Barang/alat yang ada disekitar kelas

Bandar Lampung, April 2017

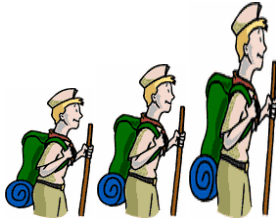
Guru Kelas II C

Peneliti

HARANI VITRIANI, S.Pd.
NIP. 198005172003122002

HERA NOVIOLITA
NPM. 1311100212





Lembar Kerja Siswa
materi Operasi Bilangan
Campuran

Kerjakan soal-soal berikut ini dengan cara yang benar dan jelas !

1. Budi dan anas mencari ikan di sungai. Budi memperoleh 23 ekor ikan. Anas memperoleh 38 ekor ikan. Berapa banyak ikan yang mereka dapatkan ?
2. Jumlah siswa SD harapan bangsa 650 orang, lulus 67 orang. Berapakah Jumlah siswa yang tidak lulus ?
3. Pada waktu panen buah jeruk, pak Rudi dapat memanen 50 kg dibulan pertama, dibulan ke dua pak Rudi memanen 30 kg buah dan di bulan berikutnya pak budi dapat memanen 20 kg buah jeruk, berapakah seluruh hasil panen pak Rudi ?
4. Panjang benang jahit pak Didin 67 meter. Pak Didin memotong 33 meter. Kemudian dipotong lagi 21 meter. Berapa meter sisa benang jahit pak Didin ?
5. Didalam keranjang terdapat 980 telur. Diambil nenek 475 butir. Diisi lagi oleh bibi 355 butir. Berapakah jumlah butir telur didalam keranjang sekarang?
6. Rustam memiliki 471 kartu bergambar. Ia bagikan pada teman-temanya sebanyak 159 kartu. Kemudian ayah membelikan lagi sebanyak 95 kartu. Berapa banyak kartu Rustam setelah dibeliakan ayah ?
7. Ada tiga murid, masing-masing membawa 7 buah buku tulis. Berapa jumlah buku tulis yang mereka bawa ?

8. Satu piring berisi 5 bungkus kue. Setiap bungkusnya terdapat 6 potong kue. Berapa potong kue yang terdapat dalam 2 piring ?
9. Ibu mempunyai 24 butir telur, telur itu akan di berikan kepada beberapa anak, jika yang diberi ada 6 orang anak, berapa butir telur yang diterima tiap anak ?
10. Jumlah penumpang di terminal 32 orang sebuah kendaraan dapat mengangkut 8 penumpang. Berapakah kendaraan yang diperlukan untuk mengangkut seluruh penumpang ?
11. Bu Dina akan menggoreng 72 ekor lele, jika digoreng menjadi 9 kali gorengan berapa banyak lele dalam sekali gorengan?
12. Ibu mempunyai persediaan piring 40 buah, tiap dus berisi 8 buah piring berapa buah piring ibu sekarang ?
13. Ada 5 anak bermain karet gelang, tiap anak membawa 6 buah karet gelang. Pada waktu bermain ada 3 buah karet gelang yang putus. Berapa buah karet gelang mereka sekarang ?
14. Pak tohir membagikan 300 buah duku kepada 30 anak. Kemudian, bu Tohir memberikan 3 buah duku kepada setiap anak. Berapa jumlah duku yang diterima tiap anak ?
15. Rika mempunyai 500 buah duku yang akan dibagikan kepada 50 anak. Setelah menerima pembagian, tiap anak memakan 3 buah. Berapa buah sisa duku tiap anak ?

Selamat Mengerjakan !!!



Uji Validitas

Kunci Jawaban

Soal Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Berdasarkan Langkah-Langkah Polya

1. Svwb Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Budi memperoleh 23 ekor
Anas memperoleh 38 ekor

Ditanya : Berapa banyak ikan yang mereka dapatkan ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Budi = 23 ekor
Anas = 38 ekor

$$23 + 38 = \dots \text{ekor}$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Jumlah ikan yang didapatkan = ... atau $23 + 38 = \dots$ ekor

Memeriksa Kembali

$$23 + 38 = 61 \text{ ekor ikan atau } \begin{array}{c} 23 \\ 38 \\ \hline \dots \end{array} + = 61 \text{ ekor ikan}$$

2. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Jumlah Siswa = 650 orang
Siswa lulus = 67 orang

Ditanya : Berapakah Jumlah siswa yang tersisa ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Jumlah Siswa = 650 orang
Siswa lulus = 67 orang

$$650 - 67 = \dots \text{Orang}$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapakah Jumlah siswa yang tersisa = $650 - 67 = \dots$ orang

Memeriksa Kembali

$650 - 67 = 593$ orang atau $\frac{650}{67} = 593$ orang
...

3. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Bulan pertama 50 kg jeruk
Bulan ke dua 30 kg jeruk
Bulan berikutnya 20 kg jeruk

Ditanya : Berapakah seluruh hasil panen jeruk pak Rudi?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Bulan pertama 50 kg jeruk
Bulan ke dua 30 kg jeruk
Bulan berikutnya 20 kg jeruk

$50 + 30 + 20 = \dots$ Kg jeruk

Menyelesaikan pemecahan masalah

Jumlah Jeruk pak Rudi $50 + 30 + 20 = \dots$ Kg jeruk

Memeriksa Kembali

$50 + 30 + 20 = \dots$ Kg jeruk atau $\frac{50}{30}{20} = 100$ Kg Jeruk
...

4. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Benang jahit 67 meter
Memotong 33 meter
Dipotong 21meter

Ditanya :Berapa meter sisa benang jahit pak didin ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Benang jahit = 67 meter
Memotong = 33 meter
Dipotong = 21meter

$$67 - 33 - 21 = \dots \text{meter}$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

$$\text{Berapa meter sisa benang jahit pak didin} = 67 - 33 - 21 = \dots \text{meter}$$

Memeriksa Kembali

$$67 - 33 - 21 = 13 \text{ meter atau } \begin{array}{r} 67 \text{ meter} \\ \underline{33 \text{ meter}} \\ 34 \text{ meter} \\ \underline{21 \text{ meter}} \\ 13 \text{ meter} \end{array}$$

5. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Telur dalam keranjang 980 butir
Diambil nenek 475 butir.
Diisi lagi oleh bibi 355 butir.

Ditanya : Berapakah jumlah butir telur didalam keranjang sekarang ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Telur dalam keranjang = 980 butir

Diambil nenek = 475 butir.
Diisi lagi oleh bibi = 355 butir.

$$980 - 475 + 355 = \dots \text{Butir}$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapakah jumlah butir telur didalam keranjang sekarang
 $= 980 - 475 + 355 = \dots \text{Butir}$

Memeriksa Kembali

$$980 - 475 + 355 = 170 \text{ Butir atau } \begin{array}{r} 980 \\ 475 \\ \hline 505 \\ 335 \\ \hline 170 \end{array}$$

6. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Rustam memiliki 471 Kartu
Dibagikan teman 159 Kartu
Diberi Ayah 95 Kartu

Ditanya : Berapa banya Kartu Rustam ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Rustam memiliki = 471 Kartu
Dibagikan teman = 159 Kartu
Diberi Ayah = 95 Kartu

$$471 - 159 + 94 = \dots \text{Kartu}$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa Banyak kartu Rustam = $471 - 159 + 94 = \dots$ kartu

Memeriksa Kembali

$$471 - 159 + 94 = 352 \text{ kartu} \quad \text{atau} \quad \begin{array}{r} 417 \text{ Kartu} \\ 159 \text{ Kartu} - \\ \hline 258 \text{ Kartu} \\ 94 \text{ Kartu} + \\ \hline 352 \text{ Kartu} \end{array}$$

7. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : 3 murid
Membawa 7 buah buku tulis

Ditanya : Berapa jumlah buku tulis yang mereka bawa ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

3 murid
Membawa 7 buah buku tulis

$$7 \times 3 = \dots$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa jumlah buku tulis yang mereka bawa $7 \times 3 = \dots$

Memeriksa Kembali

$$7 \times 3 = 21 \quad \text{atau} \quad 7 + 7 + 7 = 21$$

8. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Satu piring berisi 5 bungkus kue
Bungkusnya terdapat 6 potong kue.

Ditanya : Berapa potong kue yang terdapat dalam 2 piring ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Satu piring berisi = 5 bungkus kue
Bungkusnya terdapat = 6 potong kue.

potong kue yang terdapat dalam 2 piring

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa potong kue yang terdapat dalam 2 piring = $2 \times 5 \times 6 = 60$.

Memeriksa Kembali

= $2 \times 5 \times 6 = 60 = 10 \times 6 = 60$

9. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Ibu mempunyai 24 butir telur
Diberi ada 6 orang anak,

Ditanya : Berapa butir telur yang diterima tiap anak ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Ibu mempunyai = 24 butir telur
Diberi ada = 6 orang anak,

Berapa butir telur yang diterima tiap anak

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa butir telur yang diterima tiap anak = $24 : 6 = 4$ butir telur

Memeriksa Kembali

= $24 : 6 = 4$ butir telur

10. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Penumpang di terminal 32 orang
Kendaraan dapat mengangkut 8 orang

Ditanya : Berapakah kendaraan yang diperlukan untuk mengangkut seluruh orang ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Penumpang = 32 orang
Kendaraan = 8 orang

$$32 : 8 = \dots\dots\dots$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Kendaraan yang diperlukan = $32 : 8 = \dots$ orang

Memeriksa Kembali

$$32 : 8 = 4 \text{ orang}$$

11. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Bu Dina akan menggoreng 72 ekor lele,
Digoreng menjadi 9 kali gorengan

Ditanya : Berapa banyak lele dalam sekali gorengan?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Menggoreng = 72 ekor lele,
Digoreng = 9 kali gorengan

$$72 : 8 = \dots\dots\dots \text{ gorengan}$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa banyak lele dalam sekali gorengan = $72 : 8 = \dots$ gorengan

Memeriksa Kembali

$72 : 8 = \dots$ gorengan

12. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Ibu mempunyai persediaan piring 155 buah.
Tiap dus berisi 8 buah piring

Ditanya : Berapa buah piring ibu sekarang ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Ibu mempunyai persediaan piring = 40 buah.
Tiap dus berisi = 8 buah piring

$40 : 8 =$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa buah piring ibu sekarang = $40 : 8 =$

Memeriksa Kembali

$40 : 8 = 5$ buah

13. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Ada 5 anak bermain karet gelang,
Tiap anak membawa 6 buah karet gelang.
Ada 3 buah karet gelang yang putus

Ditanya : Berapa buah karet gelang mereka sekarang ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Ada = 5 karet gelang,
Tiap anak membawa = 6 buah karet gelang.
Ada = 3 buah karet gelang yang putus

$$5 \times 6 - 3 = \dots - 3 = \dots$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa buah karet gelang mereka sekarang = $5 \times 6 - 3 = \dots - 3 = \dots$

Memeriksa Kembali

$$5 \times 6 - 3 = 30 - 3 = 27$$

14. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Membagikan 300 buah duku
Kepada 30 anak.
Memberikan 3 buah duku kepada setiap anak.

Ditanya : Berapa jumlah duku yang diterima tiap anak ?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Membagikan = 300 buah duku
Kepada = 30 anak.
Memberikan = 3 buah duku kepada setiap anak.

$$30 : 30 + 3 = \dots + 3 = \dots$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

Berapa jumlah duku yang diterima tiap anak = $30 : 30 + 3 = \dots + 3 = \dots$

Memeriksa Kembali

$$= 30 : 30 + 3 = 10 + 3 = 13$$

15. Memahami pemecahan Masalah

Diketahui : Rika mempunyai 500 buah duku
Dibagikan kepada 60 anak.
tiap anak memakan 3 buah

Ditanya : Berapa buah sisa duku tiap anak?

Merencanakan Pemecahan Masalah

Rika mempunyai = 500 buah duku
Dibagikan kepada = 60 anak.
Tiap anak memakan = 3 buah

$$500 : 60 - 3 = \dots - 3 = \dots$$

Menyelesaikan pemecahan masalah

$$\text{Berapa buah sisa duku tiap anak} = 500 : 60 - 3 = \dots - 3 = \dots$$

Memeriksa Kembali

$$= 500 : 60 - 3 = 8 - 3 = 5$$



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6**

Jalan Kimaja Nomor 50 Way Halim Permai Kota Bandar Lampung
Telp. (0721) 771449; NSM:111118710006; NPSN : 60705994
Email: min_wayhalim@yahoo.co.id; min6bandarlampung@gmail.com

Nomor : B-73 IML08.06/TL.00/4/2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian**

Bandar Lampung 04 Mei 2017

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN
Raden Intan Lampung
di Bandar Lampung

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung nomor: B-2958/In.04/DT/TL.01104/201 tanggal 04 April 2017 tentang Permohonan Mengadakan Penelitian. Dengan ini Kepala MIN 6 Bandar Lampung menerangkan:

Nama : Hera Noviolita
NPM : 1311100212
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *IMPROVE* berbantu Media Permainan Matematika Maju Mundur Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas II MIN 6 Bandar Lampung.

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian guna mengumpulkan data dan bahan-bahan dalam penulisan Skripsi pada tanggal 04 April 2017 sampai dengan 04 Mei 2017. Demikian surat ini kami buat dan disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala,

Khoiri, S.Ag
NIP. 197001022007011041



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jl. Let. Kol.H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

Surat Keterangan Kelengkapan Referensi dan Plagiarisme Skripsi

NO: 002/SK.KR.PS./PGMI/VIII/2017

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan, bahwa:

Nama : Hera Noviolita
NPM : 1311100212
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Improve Dengan Menggunakan
Media Permainan Matematika Maju Mundur Terhadap Kemampuan
Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas II MIN 6 Bandar
Lampung

No. HP/Email : 082186902852/noviolita_hera@yahoo.com

Telah dicek kelengkapan referensi dan cek plagiarisme dengan software plagiarism checker x originality report sebesar 20%.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI

Bandar Lampung, 10 Agustus 2017

Petugas

Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011012006

Muhamad Afandi, M.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jl. Let Kol. H. Enduro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung. Telp (0721) 703260

KARTU KONSULTASI

Nama : HERA NOVIOLITA
NPM : 1311100212
Fakultas/ jurusan : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Pembimbing I : Ahmad Fatoni, M.Pd.I
Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd.
JUDUL : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *IMPROVE* BERBANTU
MEDIA PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS MIN 6 BANDAR LAMPUNG

No	Tanggal Konsultasi	Masalah Yang Dikonsultasikan	Paraf
			Pembimbing II

--	--	--	--

Mengetahui, Juni 2017
Pembimbing II

Hasan Sastra Negara, M.Pd.



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame – Bandar Lampung tlp. (0721) 703260

Nomor : B-6535/In.04/WD.I/tl.d1/08/2017 Bandar Lampung, 07 Agustus 2017
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.
Kepala MIN 6 Bandar Lampung

Assalamu'alaikum, Wr.Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program Strata 1 (S1) IAIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini kami mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Nurul Hidayati
NPM : 1311100214
Semester : IX (Sembilan)
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 6 Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian tersebut akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi.

Atas izin serta kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

A.n. Dekan
Wakil Dekan 1 Bidang Akademik

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

Tembusan:

1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Kasubbag Akademik
3. Kaprodi PGMI
4. Mahasiswa yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame – Bandar Lampung tlp. (0721) 703260

Nomor:
Lampiran: -
Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Bandar Lampung, 26 Februari 2016

Kepada Yth.
Kepala

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program Strata 1 (S1) IAIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Cici Fransiska
NPM : 1211050213
Semester : VIII
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Matematika

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MAN I Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian tersebut akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin serta kerjasamanya disampaikan terimakasih.
Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb

A.n. Dekan
Wakil Dekan 1 Bidang Akademik

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

Tembusan:

1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Kasubbag Akademik
3. Kaprodi Matematika
4. Mahasiswa yang bersangkutan

FINISH 100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	POOR 84	85	86	87	88	DOUBLE 89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	TRIPLE 68	69	70
GOLD 60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	DOUBLE 37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	TRIPLE 27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1 Start	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PERMAINAN MATEMATIKA MAJU MUNDUR

Aturan Main:

1. Pemain terdiri dari 5-6 orang perkelompok (sesuai jumlah siswa dikelas)
2. Untuk memulai permainan, setiap pemain akan mendapat angka dari hasil kocokan. Pemain yang mendapatkan angka terbesar maka berhak menjadi yang pertama
3. Terdiri dari 100 kotak.
4. Setiap kotak berwarna Hitam terdapat soal yang harus di selesaikan untuk melanjutkan ke kotak selanjutnya sesuai angka yang didapat, tapi jika soal tersebut tidak dapat diselesaikan maka harus mundur sebanyak angka yang didapat.
5. Dalam kotak No. 46 sampai dengan No. 50 merupakan kotak yang berisi soal kelompok.
6. Dalam kotak hitam ini memiliki soal yang masing-masing anggota kelompoknya mendapatkan soal, misalkan permainnya 5 orang maka, pemain pertama mendapatkan soal a dan pemain kedua mengerjakan soal b sedangkan pemain yang ketiga maka mengerjakan soal d, dan selanjutnya. Jika ada pemain lain yang mendapatkan kota yang sama maka pemain tersebut harus mengocok ulang agar mendapatkan kotak yang berbeda.
7. Kotak yang terdapat kata GOLD adalah kotak bonus yaitu bebas dari soal. Dikotak ini pemain dibebaskan dari soal dan dapat maju kekotak selanjutnya sesuai angka yang didapat
8. Kotak yang terdapat kata POOR adalah kotak hukuman yaitu terdapat dua soal yang harus diselesaikan oleh pemain, dan jika tidak dapat menyelesaikan baik kedua soalnya atau salah satunya maka pemain tetap berhenti dikotak itu sampai dia menyelesaikan kedua soal tersebut
9. DOUBLE artinya angka yang didapatkan harus dikali 2
10. TRIPLE artinya angka yang didapatkan harus dikali 3
11. Pemain yang lebih dahulu sampai ke Finish menjadi pemenang.





KELAS KONTROL (II C)





KELAS EKSPERIMEN (II B)



